

# ACÇÃO GAMES

GAME CHARADA DÁ 32X + JOG

ESTÁ CHEGANDO!

## MORTAL KOMBAT 3

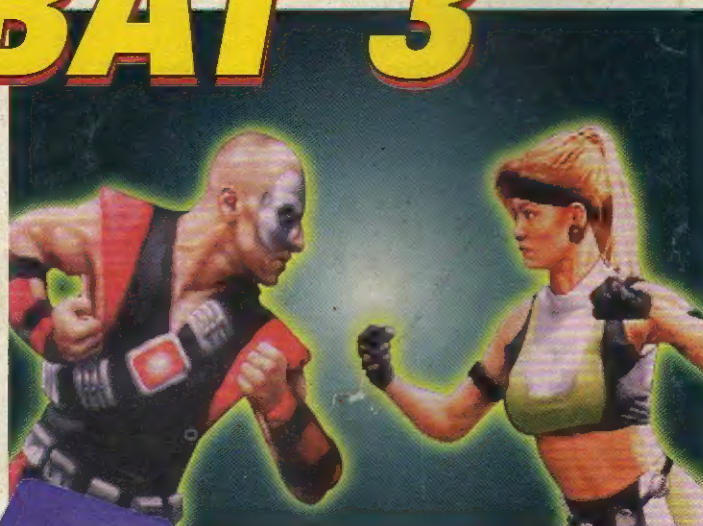
CONTAMOS  
TUDO!

MEGA  
★ RISTAR  
★ PAC MAN 2  
★ TOP GEAR 2

32 X / SEGA CD  
CORPSE  
KILLER

32 BITS  
DA SONY  
TESTADO  
POR  
NOSSOS PILOTOS

# Playstation



SNE  
MEGA  
MAN X  
ANIMAL



ISSN-1630/3451-EDIÇÃO 77-R\$ 3.00



GRÁTIS

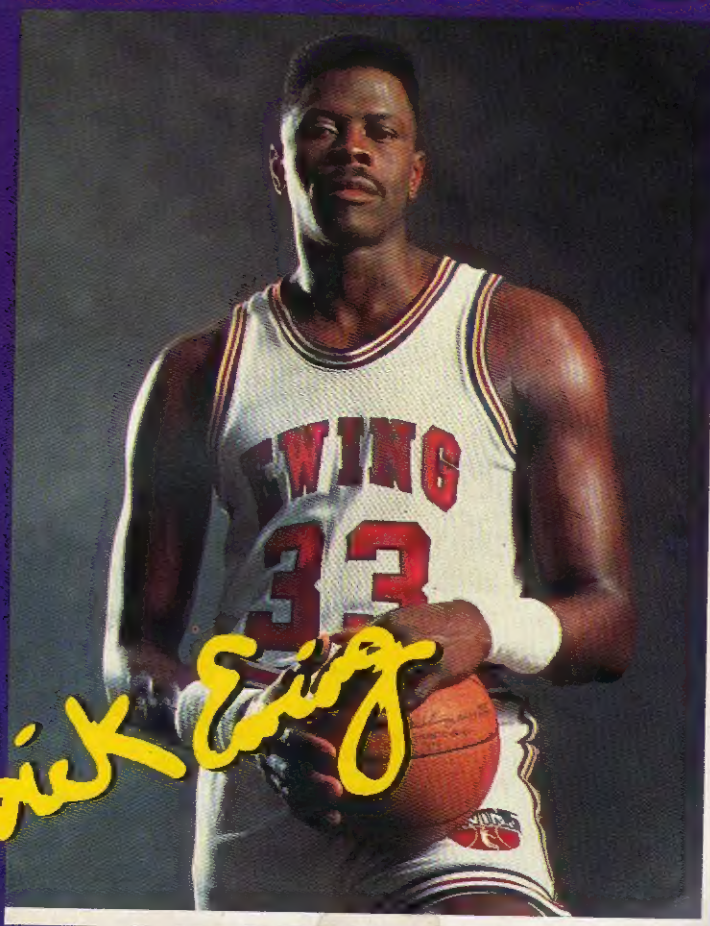
# MULTIMÍDIA

A SUA REVISTA  
DE MULTIMÍDIA



# PROMOÇÃO TÊNIS PATRICK EWING

## N★B★A AO VIVO



**Que tal ir a New York assistir o jogo do NY Knicks  
de limousine na Madson Square Garden?**

Você poderá ser uma das dez (10) pessoas convidadas para ir a New York assistir o jogo do New York Knicks no Madison Square Garden. Além disso você ainda ganha estadia, uma limousine para levá-lo ao jogo e uma (1) fotografia autografada pelo próprio Patrick Ewing, aproveite esta grande oportunidade e não deixe passar em branco. A promoção é válida de 10/01 a 10/03, não perca!

**Para maiores informações vá a uma das lojas autorizadas, compre um tênis Ewing e participe, boa sorte!**







## x salada 4 e 5

**V**ocê conhece, você curte: dúvidas, desenhos, Game Charada e o Truque das 1.000 faces.

## shots 6 a 8

### MORTAL KOMBAT 3

Os segredos da nova versão do game sangrento

★ E mais 3DO, Jaguar, CD-I e NES

## preview 12 e 13

- ★ Big Sky Trooper (SNES) 13
- ★ Fatal Fury Special (Sega CD) 12
- ★ Hagane (SNES) 13
- ★ Keio Flying Squadron (Sega CD) 12
- ★ Mega Bomberman (Mega) 12
- ★ Samurai Shodown (Sega CD) 12
- ★ S.W.A.T. Kats (SNES) 13

## dicas 14 a 17

- ★ Breath of Fire (SNES) 16
- ★ Demon's Crest (SNES) 15
- ★ Donkey Kong Country (SNES) 16
- ★ Double Dragon 3 (Mega) 15
- ★ Fifa International Soccer (3DO) 14
- ★ Mega Man X (SNES) 14
- ★ Samurai Shodown (SNES) 16
- ★ Super Empire Strikes Back (SNES) 16
- ★ The Legend of Zelda (Nintendo) 17
- ★ The Pirates of Dark Water (Mega) 15
- ★ Virtua Racing (Mega) 16
- ★ X-Men Mutant Apocalypse (SNES) 14
- ★ Zero Tolerance (Mega) 16

## games debulhados 20 a 36

- ★ Samurai Shodown 2 (Neo Geo) 20
- ★ Corpse Killer (32X/Sega CD) 22
- ★ Ristar (Mega) 24
- ★ Pac Man 2 (Mega) 26
- ★ Top Gear 2 (Mega) 27
- ★ Mega Man X2 (SNES) 28
- ★ Jurassic Park 2 (SNES) 30
- ★ Power Instinct (SNES) 32
- ★ Biker Mice From Mars (SNES) 33
- ★ Wario's Woods (SNES) 34
- ★ Al Unser Jr.'s Road To The Top (SNES) 36

Se você está lendo esta edição a tempo de ainda pular o Carnaval, arrume uns penduricalhos e faça a sua fantasia de Mortal Kombat. Vai ser o estouro da próxima onda de games e você mostra que está por dentro. Confira no Shots. Aliás, *Power* para a Midway, que sabe interpretar os nossos desejos. E *Reset* para a Sega: continuam faltando carts para o Mega Drive no mercado e sobrando games para o Sega CD. É claro, os jogos do Sega CD podem ter versões para 32X e até Saturno. Mas e a turma do Mega, como é que fica? Se você é um dos game-maniacos que, como nós, já está ficando indignado, console-se lendo nossa matéria especial sobre o Playstation. A máquina é um arraso! E vem mostrar que a tecnologia está aí para quem quiser usar e que o mercado não é só Sega e Nintendo não senhor.



## PLAYSTATION 18



Fomos buscar no Japão pra você matar sua sede. A nova máquina da Sony dá um show de tecnologia

## 32X/SEGA CD 22

### CORPSE KILLER



Violento, macabro, assustador... Um CD pra você detonar zumbis e vudus

## SNES

### MEGA MAN X 2



Debulhamos a nova aventura de Mega Man. E quem foi rei nunca perde a majestade: está demais!

FRACO

REGULAR

BOM

ÓTIMO

CHOCANTE





## DGGM

**Olá, galera. Parem um pouco e me respondam: será que o jogo Doom sairá para Super NES? E se eu comprar o Game Genie, como vou saber os códigos para os jogos?**

**IGOR RICARDO**

**SILVA**

**Chapecó, SP**

Você deve ter visto aquela baita lista de lançamentos programados para o Super NES que publicamos na edição passada. Lá estão todos os jogos que serão lançados este ano para o console. Infelizmente, Doom não está incluído. Mas quem sabe em 96... Quanto ao Game Genie, ele já vem com um livrinho de códigos para uma pá de jogos. Algumas revistas americanas, como a Game Pro e a Videogame, publicam sempre os novos códigos que não saíram no livro.



**TRUQUE DAS 1000 FACES**



**Olha aí: zoamos com as nossas amigas da redação da revista Carícia. Já ficaram prontinhas para o Carnaval 95!**

## IRMÃOZINHO

**Meu irmãozinho de sete anos adora o Super NES, mas sente dificuldade com os jogos de luta. Vocês poderiam recomendar jogos mais apropriados para ele?**

**GEFFERSON F. O. CABRAL**

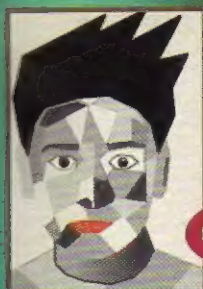
**Joinville, SC**

Os jogos de luta, com seus comandos complicados e um montão de movimentos, são os mais difíceis para o seu maninho, Gefferson. Talvez fosse melhor ele começar a praticar com games de ação. Em todo o caso, ele pode tentar Final Fight e Final Fight 2. Eles não exigem seqüências de direcional: basta apertar os outros botões e pronto.

**O paulistano Leonardo Rodrigues vai pular o Carnaval com uma cara virtual. Até que ficou bom, vocês não acham?**



**Um modelinho "Índia quer apito" para a irmã do Felipe G. da S. Machado. Segura a bronca, Felipe.**



## BEAVIS AND BUTT-HEAD

**Na versão do Mega, eu passo pela fase Street inteira, pego o osso e vou pra casa. Mas toda vez que eu deixo o osso na frente do cachorro e vou pra porta, ele não pega o osso e vem me morder. Onde devo deixar o osso?**

**SÍLVIO T. OLIVEIRA NETO**

**Marília, SP**

Sílvio, nesta etapa você não deve dar o osso pro cachorro. Ao encontrar o osso, ele vai pra seu inventário. Ao avistar o cachorro, selecione o osso no seu menu e atire-o usando o botão C. Fácil, fácil!

## 32X

**Ganhei um acessório destes e gostaria de saber se ele modifica os jogos do Mega Drive.**

**SAMUEL JOSÉ MORENO**

**Tatuí, SP**

Parabéns, Samuca. O 32X é um presente, hein? Fizemos um teste aqui na redação jogando games de Mega plugados no 32X e percebemos pequenas melhoras na nitidez da imagem e definição dos sons. Mas nada muito impressionante. De qualquer forma, é legal continuar curtindo seus games prediletos de Mega sem ter que tirar o 32X do lugar.

## SIMCITY

**Ganhei este jogo para o SNES e estou desesperado, pois não consigo mais dinheiro para continuar a obra. Publiquem minha carta nesta revista sensacional.**

**DANIEL VIDINI NETO**

**Araras, SP**

Eis sua carta publicada e um truque quente para faturar. Leia com atenção, pois é complicado. Gaste toda sua grana e espere o mês de dezembro chegar. Chegou? Então segure L e R e faça as seguintes operações, SEM SOLTÁ-LOS: Vá à tela do Tax Rate, zere a tela e coloque a porcentagem de três outros itens inferior a 100%. Saia da tela, voltando ao jogo. Agora, solte L e R e espere o game mostrar a tela Tax Rate automaticamente. Depois, aperte e segure L e R novamente. Saia desta tela sem mexer em nada e em seguida volte. Aumente o valor Tax e coloque 100% nos outros três itens. Finalmente, volte à tela normal do jogo e só então solte L e R. Se tudo der certo sua grana vai pra 999.999.999. Uau!

## SUPER SF2 TURBO

**Sou fã da revista e de jogos de pancadaria "sanguinária". Dá pra vocês me informarem quem é o Akuma e como eu faço pra jogar com ele?**

**Vagner A. V. Marques**

**Contagem, MG.**

Olha, Vagner, o Akuma é o irmão malvado do mestre do Ryu e do Ken. Ele usou os conhecimentos do golpe Shoriuken para o mal e transformou o karatê numa luta de golpes mortais, ao contrário de seu bom irmão. Para jogar com ele faça o seguinte truque: Na tela de seleção de personagem, deixe o Ryu marcado por 2 segundos, vá para o T-Hawk, Guile, Cammy e volte para o Ryu deixando cada um deles marcado por 2 segundos. Então, aperte os três botões de soco e o Start, tudo junto. É isso.

## ULTRA 64

**Este novo sistema da Nintendo rodará cartuchos ou CDs? Qual será sua capacidade de processamento? Será igual a um arcade?**

**GUILHERME PEREIRA PISI**

**Altinópolis, SP**

O Ultra 64 é um sistema que a Nintendo está lançando em duas versões. A arcade já saiu no Japão e Estados Unidos; o console doméstico só será lançado no final deste ano.

As duas máquinas terão características idênticas, como chip principal de 64 bits e velocidade de processamento de 500 MHz. Só para você ter uma idéia do que isso significa, o processador do Ultra equiparase ao dos mais poderosos microcomputadores da atualidade — os que usam chips tipo Pentium, de 64 bits. Em velocidade de processamento, o novo sistema da Nintendo ganha longe, já que os computadores funcionam a uma velocidade máxima de 99MHz. O Ultra funcionará com cartuchos, mas a Nintendo admite estar estudando a possibilidade de usar CDs também.

## CIRCUS MISTERY

**Neste jogo para SNES, como eu faço para enfrentar o chefe do quinto estágio, a nuvem que solta raios e gelo. Qual é o segredo?**

**THIAGO R. MIOTTO**

**Ariquemes, RO**

O segredo é a roupa do Mickey, Thiago. Use o traje do faxineiro, aquele com o aspirador. Aspire a nuvem até que ela vá diminuindo. Fuja dos ataques pulando de um lado a outro da tela.





# GAME CHARADA

## PRÊMIOS

Os acertadores premiados receberão: 1º) Um acessório 32X, mais um cartucho de Virtua Racing, camiseta Ação Games e poster do game Super Street Fighter 2 Turbo; 2º e 3º) Cartucho surpresa - SNES ou Mega, a escolher -, mais camiseta e poster; 4º ao 10º) Camiseta e poster.

Essa imagem foi formada com pedaços de quatro jogos publicados por Ação Games, nesta edição (Nº 77) e na anterior, Nº 76. Escreva dizendo quais jogos são.

### RESPOSTA DA GAME CHARADA EDIÇÃO Nº 74

1) **Naruto** - Cosmic Carnage; 2) **Chuveirinho** - Fifa Soccer 95; 3) **Louva-a-Deus** - The Lion King; 4) **Arca** - Indiana Jones Greatest Adventures e 5) **Jacaré** - Editorial.

**Vencedores - 1º ao 3º colocados:** Carlindo Marcelo M. da Costa, de Promissão (SP), Edson Dimas, Rio de Janeiro, (RJ) e Anderson G. Oliveira, São Paulo (SP); **4º a 10º:** Vinicius Griesang Mazuhi, Canoas (RS), Osvaldino Moreira Jr., Guarujá (SP), Artur Baraldi Bullio, Piracicaba (SP), Lilian Vieira de Moraes, Itapetininga (SP), Guilherme Campagner Carvalho, Florianópolis (SC), Fábio da Pureza Oliveira, Rio de Janeiro (RJ), Gustavo Antonio Rigo Lopes, Piracicaba (SP).

Para participar, basta enviar a resposta para Ação Games, GAME CHARADA nº 77, Av. das Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, São Paulo - SP. Depois é só torcer. O resultado sairá na edição nº 80 (primeira quinzena de abril). Boa sorte!

## CARMEN SANDIEGO

Quer saber qualquer dica para este jogo de Mega.

**VINÍCIUS ZANTA A. CRUZ**

**Rio de Janeiro, RJ**

Carmen Sandiego é um jogo de estratégia que exige conhecimentos de geografia, costumes culturais de vários povos e poder de dedução. A primeira versão do game era em inglês e agora a Tec Toy já lançou o cart em português. Portanto, Vinicius, consulte uma boa enciclopédia ou almanaque e bata um papo com seus professores.



Moçada, olha que colagem caprichada do carioca Roberto Szatmari. Ficou muito legal!



## COMPRO

Carts de Master System. Fábio Sergenti, tel.: (011) 298-5038, São Paulo, SP.

Cart Phantasy Star para Mega Drive. Leonardo Craveiro Caputo, tel.: (021) 394-9351, Rio de Janeiro, RJ.

## VENDO

Sega CD com 3 CDs. Daniel Santos, tel.: (011) 910-0333, São Paulo, SP.

Controle para Phantom System. Anselmo Ramos, tel.: (021) 247-3522, São Paulo, SP.

Nintendo americano com 2 carts, adaptador, pistola e 2 controles. Felipe Casali Silva, tel.: (011) 831-5494, São Paulo, SP.

Turbo Game VG 9000 com 2 controles e 4 carts. Ricardo Andrade Souza Mangabeira, tel.: (071) 231-8630, Salvador, BA.

Carts diversos de Mega Drive. José Francisco de Assis Neto, tel.: (011) 840-3911, São Paulo, SP.

## TROCO

Mega, SNES, Game Boy e carts por uma Mobilette. Anderson dos Santos, tel.: (011) 607-8121, São Paulo, SP.

Phanton System com 2 controles turbo, vários carts e adaptador, por Mega com 2 controles ou SNES. João S. Colombo, tel.: (044) 222-1975, Maringá, PR.

Top Game VG 9000 com 18 carts e 2 controles por Master, Game Boy ou Game Gear com jogos. Daniel R. Paiva, tel.: (021) 551-8589, Rio de Janeiro, RJ.

Caloi 10 por Master System II com 2 controles e 2 carts. Rafael de Holanda Silva, Rua Abílio Peixoto, 108, CEP 05271-050, São Paulo, SP.



CARTUCHOS, VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS

ATACADO E VAREJA

SUPER NES

MEGA DRIVE

SEGA CD

3 DO

32 X

MASTER SYSTEM

NINTENDO

E OUTROS.

Monte conosco sua GAME LOCADORA com sucesso garantido. Solicite nosso representante para São Paulo e grande São Paulo.

Melhores preços e prazo. Confira!

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

R. Voluntários da Pátria, 100 - Sobreloja - Santana - São Paulo

Fones: (011) 290.7111  
(011) 298.3111



# SHOTS

# FIQUE POR DENTRO DO

Mais botões, mais truques, novos

golpes, movimentos, roupas, cená-

rios alterados, animalities e segre-

dos mil. Tudo sobre o arcade do ano!

Mal esfriavam as solas dos sapatos dos jornalistas que cobriram a CES Las Vegas e a Midway resolveu chutar o pau da barraca e contar muita coisa do que vai rolar em MK3, o arcade mais esperado para este ano. E é novidade que não acaba mais. Quem abriu a boca foram os dois criadores do jogo, Ed Boon e John Tobias. Você conhece Noob Saibot, o lutador secreto da segunda versão? Pois bem: são os nomes Boon e Tobias escritos ao contrário. E as declarações dos dois foram para a capa da Game Pro e da Electronic Gaming Monthly. As expectativas em relação a MK3 são tão grandes que Tobias e Boon já falam em acabar com a série. Isso mesmo, MK3 poderá ser o último Mortal Kombat. Mas se vier tudo o que prometem, vai ser diversão e desafio pra não esquecer mais. A Midway vai lançar o game junto com o filme, em maio. E ainda mantém algum suspense sobre o novo MK porque está faturando os tubos com Killer Instinct (feito também por ela). Segundo as projeções, Killer Instinct vai render mais dinheiro nos arcades do que MK2.

## A HISTÓRIA

Shao Kahn conseguiu o que queria em MK2: ter absoluto controle da Terra e do espaço. Kahn está deixando o planeta em ruínas e, embora ninguém saiba quando acontecerá o terceiro torneio, ele será a última chance para a humanidade se defender da sua ira. Tanto Kahn e seus aliados, quanto os combatentes do bem, estão se preparando para esse encontro.



*Jax não está para brincadeiras nesta nova versão. Ele vem com pinta de Exterminador e com braços biónicos. Dá para imaginar como serão os Fatalities?*

## ARCADES DIFERENTES: UMA SACANAGEM

A Midway está enfurecida com a rápida divulgação dos segredos dos seus jogos via Internet (a poderosa rede de informática) e estaria pensando em passar a perna em todo mundo: segundo a revista EGM, a empresa talvez lance versões diferentes do jogo de um lugar para outro, com variações de golpes, truques e segredos, sem informar qual o número de cada versão. Se ela fizer isso, haja moedas!



# ARCADE FINAL MORTAL KOMBAT 3

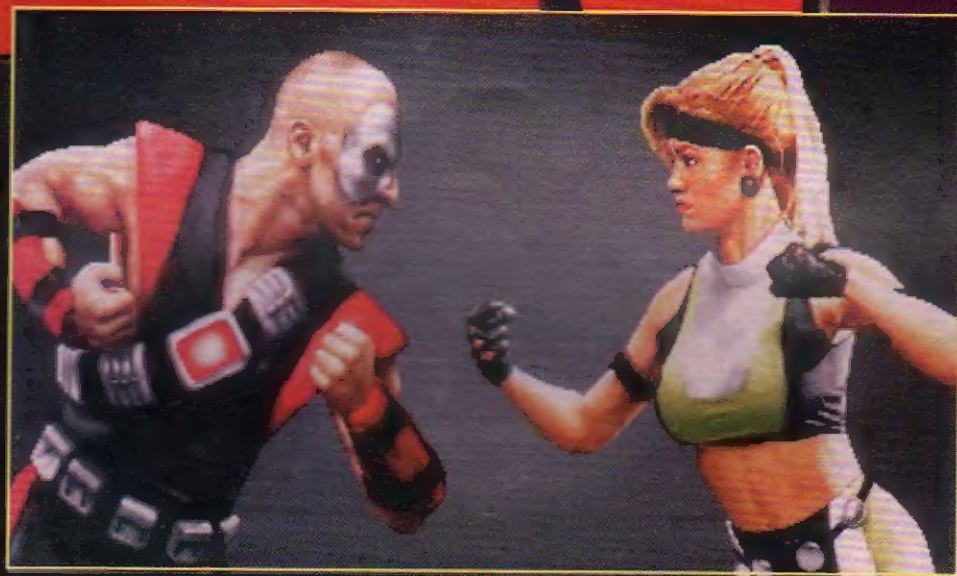
## OS PERSONAGENS

O visual de MK3 vai ser de fechar o olho. Dá pra sacar só de ver a única foto liberada por Boon e Tobias: digitalizações perfeitas sobre os personagens do filme. Mas os criadores não informam se o game vai trazer ou não imagens reais do filme. Alguns personagens deverão ter pequenas mudanças de roupas, como Kung Lao e Sonya. Outros serão totalmente reformulados, como Kano. Jax aparece com nova cor de roupa e poderosos braços biônicos. Por isso, ele, provavelmente, deverá ganhar mais golpes novos do que os demais. Boon e Tobias informam que Sonya e Kano, depois de aprisionados na primeira versão, voltam para o palco das lutas. E acenam com a possibilidade de podermos lutar como Goro e Kintaro e de um novo vilão, que estão pensando em colocar. Segundo os criadores, haverá golpes novos (mas não em excesso) e o esquema básico de jogo será igual: os mesmos botões que você já conhece.

## ANIMALITIES E ESCOLHA SECRETA

Há muitas fofocas não confirmadas por Boon e Tobias. Uma delas é de que a Midway traria um botão extra que, acionado, mudaria os golpes durante a luta. Outra fofoca diz que num recurso para atrair jogadores que queira escolher secretamente um personagem enquanto seleciona outro na tela para enganar seu adversário (uma ótima idéia!). Fala-se, também, em muitos personagens secretos, inclusive alguns dos próprios autores. Depois das mudanças nas fatalities da versão 2, é claro que há fofocas sobre isso: MK3 deverá trazer "Animalities" (ninguém sabe o que seriam eles); golpes "pré-fatalities" (para preparar o golpe de misericórdia) e, por fim, novos fatalities.

Fique babando com o novo visual de Kung Lao. Esta versão promete ser a melhor da série.



Esta é a única foto liberada pela Midway. Confira a qualidade da imagem: digitalizações quase perfeitas. Kano e Sonya reaparecem e vai dar para lutar com eles

## O LANÇAMENTO

MK3 vai ser lançado nos States em maio, junto com o filme. Mas a cidade de Chicago foi escolhida para receber o arcade antes, em abril, como mercado de teste. As versões para console doméstico, principalmente Mega e SNES, deverão pintar só em novembro, para o Natal. Como será época do lançamento nos States dos principais 32 bits (Saturno e Netuno, Ultra 64 console e Playstation), já foi deflagrada uma corrida junto à Acclaim, para ver quem consegue ter

o game primeiro. A Nintendo leva vantagem, já que a Midway é parceira privilegiada do Ultra 64. Mas pelo jeito, todo mundo vai ter a sua versão.

## QUANTO SANGUE VAI TER???

Se depender da Midway e do que se vê em Killer Instinct, MK3 poderá ser mais sangüinário que as outras versões. Mas a pressão dos políticos americanos contra o sangue nos games continua aumentando. Ou seja, não dá para saber!





## 3DO LANÇA NOVOS ACESSÓRIOS E JOGOS

O Grupo 3DO não quer ficar para trás e iniciou uma ofensiva para consolidar sua plataforma, lançando vários acessórios, CDs multimídia e uma placa com o padrão MPEG-1 para rodar filmes e clipes com qualidade de videocassete. A Panasonic aproveitou a CES e lançou nos EUA o novo modelo do 3DO (que já saía no Japão) e só melhorou o visual. Saque os lançamentos.



*O novo 3DO da Panasonic: só o visual mudou!*

**3DO Blaster** - Placa para instalar em PC's e rodar CDs do 3DO neles. Custa US\$ 400.

**Digital Video** - Placa para rodar filmes e videocliques em CD com padrão MPEG-1. Será lançada em janeiro, em duas versões simultâneas da Panasonic e da GoldStar. A 3DO não revelou o preço mas deve ser acima de US\$ 300.

**3DO Control Pad** - Para Mega e SNES: formato de mesa, com 7 botões e direcional tipo alavanca. Preço entre 20 e 25 dólares.

**Joystick de 6 botões** - Especial para debulhar SSF2 Turbo. Preço sugerido de 30 dólares.

**Joysticks sem fio** - Produzidos pela Naki, deverão sair até março. Trazem botões turbo para cada botão de comando. Vão custar 60 dólares.

**Flightstick Pro** - Manche para simuladores. Serve para debulhar Super Wing Commander, Rebel Assault, Shock Wave e Mega Race, entre outros. Custa entre 100 e 130 dólares.

**Mouse de 3 botões** - Novidade da Panasonic para debulhar Lemmings, Shanghai, Mad Dog McCree, World Cup Golf e outros. Sairá em março e o preço ainda não foi definido.

## NINTENDO 8 BITS ACABA NOS EUA

A Nintendo of America anunciou na CES de Las Vegas o fim da fabricação do Nintendo 8 Bits (NES) e seus jogos nos States. É a aposentadoria do console mais vendido de todos os tempos. No Brasil, a Playtronic tranqüilizou a moçada, já que o NES Action Set só foi lançado oficialmente aqui em 94. "Não vamos parar e continuaremos lançando jogos nos próximos anos", disse o diretor presidente, Eduardo Lara.

Segundo Lara, "a Playtronic vai usar três caminhos diferentes para continuar lançando games". Primeiro, lançar os bons jogos que saíram nos últimos 2 anos e que não rolaram por aqui, nem em pirataria; em segundo, traduzir os melhores RPGs e, por fim, conseguir adaptações de jogos do SNES

com softwares internacionais. São três boas iniciativas. Vamos aguardar e torcer!

## PRINCIPAIS LANÇAMENTOS

A 3DO não informou as datas

3-D Atlas (Electronic Arts)  
Cadillacs and Dinosaurs (Rocket Science)  
Cyberia (Interplay)  
Doom e Doom 2: Hell on the Earth (Art Data Interactive)  
Flying Nightmares (Domark)  
Fun 'N' Games (Panasonic)  
Gex (Crystal Dynamics)  
Immercenary (Electronic Arts)  
Killing Time (Studio 3DO)  
Kingdom: The Far Reaches (Interplay)  
Loadstar (Rocket Science)  
Myst (Panasonic)  
NovaStorm (Psygnosis)  
Policenauts (Konami)  
Primal Rage (Time Warner)  
Return Fire (Prolific)  
Shanghai: Triple Threat (Activision)  
The 11th Hour (Virgin)  
Wing Commander 3: Heart of the Tiger (Origin)

filmes e jogos.

No hardware, a Philips lançou o Video Digital Cartridge, com padrão MPEG-2 (para pôr filmes em CDs com qualidade de vídeo) e o Drive CDD 340, para rodar seus CDs em microcomputadores. O drive custa caro (500 doletas), mas tem velocidade quádrupla.

Em entrevista à Ação Games, a porta-voz da Philips, Marijke Van Hooren, informou que a empresa vai lançar o CD-i no Brasil, este ano. Mas disse que preço e data não estavam definidos.

## VEM AÍ O CD-ROM DO JAGUAR



Parece que agora vai. Depois de ficar quase um ano exibindo fotos do acessório CD-ROM para o Jaguar, a Atari prometeu lançá-lo em março, com preço de US\$ 160. O CD-ROM terá dupla velocidade, rodará CDs de música e trará embutido o Virtual Light Machine (VLM), programa que produz um show de imagens, misturando 81 padrões de efeitos, no ritmo das músicas tocadas. A Atari também prometeu novos acessórios e games. Confira.

**Jag Link** - Cabo especial para ligar 2 consoles em até 30 mts. de distância. Sairá até julho, com preço de US\$ 30.

**Jaguar Voice/Data** - Modem para debulhar a dois, via telefone. Permitirá pausa para conversas. Sairá no Natal, por US\$ 200.

**Atari VRH** - Capacete com tecnologia de realidade virtual. A Atari associou-se à empresa Virtuality Group plc. para fazê-lo e promete para o Natal, por US\$ 200.

## GAMES

Confira os jogos que sairão até abril

AIR CARS - Corrida/Ação, Midnight Entertainment  
BATTLEMORPH CD - Simulador, Atari  
BATTLE SPHERE - Espacial, 4-Play  
BLUE LIGHTNING CD - Simulador, Atari  
CANNON FODDER - Ação/Adventure, Virgin  
CREATURE SHOCK CD - Adventure, Atari/Virgin  
DOUBLE DRAGON 5 - Ação, Williams  
DRAGON'S LAIR - Adventure, Ready Soft  
FIGHT FOR LIFE - Simulador, Atari  
FLASHBACK - Adventure, US Gold  
HIGHLANDER CD - Ação, Atari  
HOVER STRIKE - Ação, Atari  
PINBALL FANTASIES - Arcade, 21st. Century  
SENSIBLE SOCCER - Esporte, Telegames  
SOCCER KIDD - Esporte, Ocean  
SPACE WAR 2000 - Ação, Atari  
SYNDICATE - Simulador, Ocean  
THEME PARK - Simulador, Ocean  
TROY AIKMAN NFL FOOTBALL - Esporte, Williams  
ULTRA VORTEX - Ação, Beyond Games  
VIO GRID CD - Videoclip/Puzzle, Atari  
WHITE MEN CAN'T JUMP (HOMENS BRANCOS NÃO SABEM ENTERRAR) - Esporte, TriMark



**AGUARDE...**

# **1º CIRCUITO NACIONAL CAPCOM DE VIDEOGAME PROFISSIONAL 1995**

O Circuito será realizado  
em 4 etapas com fantásticos jogos:

- 1º X-MEN
- 2º STREET FIGHTER MOVIE
- 3º DARKSTALKERS TURBO
- 4º ROBOT FIGHTER

**ADRENALINA  
A MIL!**

Acontecerá em SÃO PAULO  
INTERIOR, BELO HORIZONTE  
RECIFE, CURITIBA  
MARINGÁ, RIO DE JANEIRO  
CAMPO GRANDE

**TOME NOTA**

Em cada etapa  
sairão os MASTERS  
de Videogame.

**...É SÓ  
PORRADA!**

**PRÊMIOS  
ALUCINANTES!**

VIDEOGAMES, TROFÉU  
BICICLETAS,  
APARELHOS DE SOM

**GANHE UMA  
VIAGEM P/ MIAMI**

Para o vencedor  
e acompanhante.

E na Final os  
MASTERS jogarão um  
Game Surpresa.

Cara não fique aí parado  
e inscreva-se no  
"CLUBE CAPCOM"  
porque esse agito será  
somente pra você, sócio.

**YEAHHH!**

# **CAPCOM®**

**O MELHOR EM ENTRETENIMENTO  
ROMSTAR DO BRASIL**





Treino animal.  
Um single track cheio  
de curvas, umas trilhinhas  
bem fechadas, o papo  
tava muito úmido lá.



Aí veio o  
downhill,  
despenquei,  
espaneí o  
pedivela,  
beirou os  
oitentinha  
— e cheio  
de drops.  
Levei até  
uma vaca:  
tô todo  
ralado.



# Bike é Soda

Tava  
subindo de  
segundinha,  
quebrou  
a corrente,  
espalhei  
e ainda bati  
o joelho.



O uphill  
tava soda,  
maior ângulo  
tava subindo  
de prima.

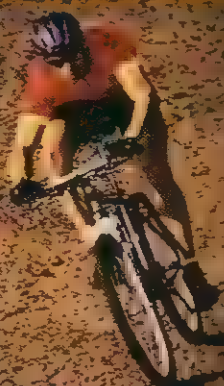


# Glossário

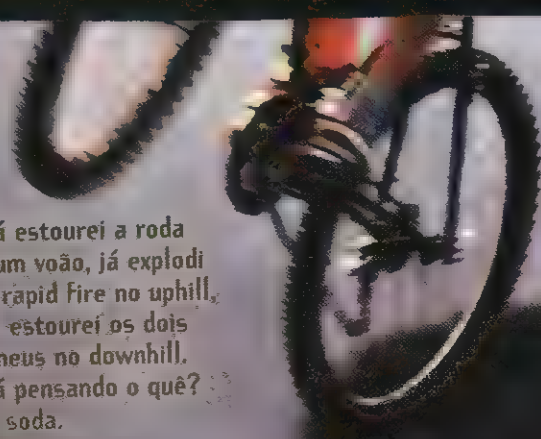
Beirar os orientinha: é a virada do downhill: chega a 100 km/h.  
Downhill: desce da montanha.  
Drops: pequenos saltos. Desembarcar: levar um tombo. Escalada: o pedivela: pedalar em marcha. A linha está tão rapada que não dá para acompanhar a velocidade.  
Papo um do lado, um do outro: é um um pouco de uma numa mata fechada. Pedalar: chuta e pedal. Rapid fire: avanço de mudanças de marcha. Seta: a Seta. Single track: trilha, com pedras, com pedras, com pedras numa trilha. Subir de primeira: não dá muito forte. Uphill: subida de marcha. Vaca: tombo numa roça, sa to muito alto.



Radical contra a sed



Já estourei a roda num vôo, já explodi o rapid fire no uphill, já estourei os dois pneus no downhill. Tá pensando o quê? É soda.





# PREVIEW

## Mega Bomberman

MEGA DRIVE

SEGA - ESTRATÉGIA  
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

No mundo dos videogames, este clássico jogo dos computadores só tinha versões para os consoles da Nintendo. Mas agora a Sega entrou na parada e trouxe para seus fãs os famosos bombardeiros de paredes. O objeti-

vo é detonar tudo para encontrar a saída, tomando cuidado com inimigos que podem atrapalhar um bocado. Jogado com o Sega's Team Player (o adaptador para 4 jogadores), Mega Bomberman fica pra lá de divertido.

*Bomberman encara mais um labirinto: é preciso soltar bombas até encontrar a saída para a próxima fase*

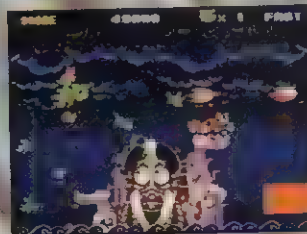


## Keio Flying Squadron

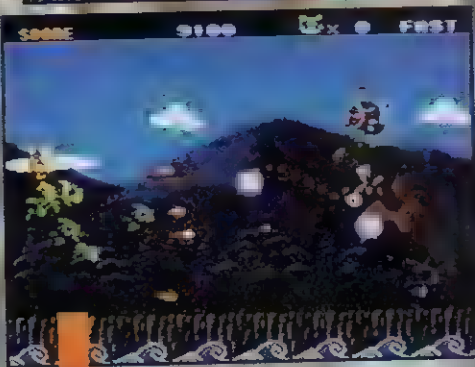
SEGA CD

JVC - AVENTURA/AÇÃO  
LANÇAMENTO: FEVEREIRO/EUA

Jogo diferente daí. Ele mistura aventura, ação e tiro numa viagem com elementos da mitologia japonesa. Você é Rami, garota descendente de aliens que vive na Terra em outros tempos. Ela foi escolhida como a guardiã das chaves de um tesouro valioso. As chaves são roubadas e aí começa a aventura. São sete fases com típica animação de jogos com carinha nipônica: muita cor e elementos estranhos, lindos mesmo. Logo, logo você vai fazer esta estranha viagem.



*Rami luta com seu fiel dragão Spot. Um monstro e tanto a aguarda*



*O dragão dispara contra um inimigo feroz com a ajuda de filhinhos*

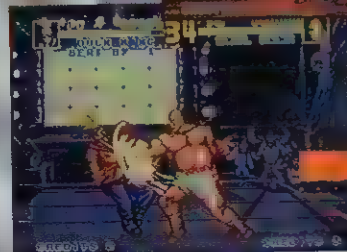
## Fatal Fury Special

SEGA CD

JVC - LUTA  
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

Oba! Outro clássico de luta para o Sega CD. Fatal Fury Special promete. São 15 lutadores de rua, incluindo os chefes de cada cenário. Os irmãos Bogard e o resto da gangue estão ansiosos pra mostrar os golpes de kick boxing, briga de rua, judô, caratê, kung-fu e artes marciais em geral. Vamos torcer para que a jogabilidade não comprometa este lançamento.

*Golpe baixo! Terry acerta o estômago de Jubei no cenário dos presidentes*



*Axel acaba de ver estrelas com o poderoso soco de Duck King*

## Samurai Shodown

SEGA CD

JVC - LUTA  
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

Um dos maiores sucessos do Neo Geo chega finalmente ao Sega CD. O game vem com tudo a que tem direito: os doze personagens, as mesmas magias e golpes do original da SNK. Cada lutador tem as suas próprias habilidades e armas. Durante as lutas, o jogador coleta caixas e moedas que aumentam o seu placar. Samurai Shodown tem quatro níveis de dificuldade e, como todo bom game de luta, dá para jogar em duas pessoas.



*Em Samurai Shodown, o personagem não resolve apenas com o braço. As espadas rodam soltas!*

*A JVC garante que as mesmas magias do Neo Geo estão presentes. Maravilha!*



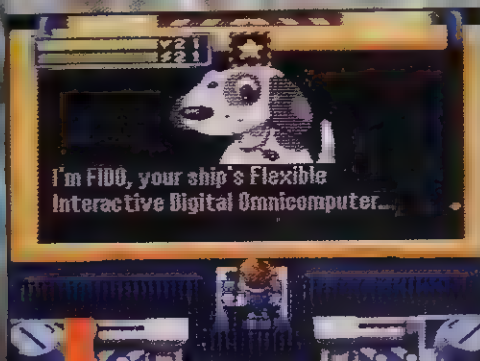


## Big Sky Trooper

SNES

JVC - RPG/ADVENTURE  
LANÇAMENTO: JUNHO/EUA

**A**liens gosmentos espiavam as galáxias quando, de repente, chegaram: descobriram a Terra! Assustados com os maus hábitos que viram, resolveram declarar guerra ao nosso planeta. Por aqui, Jack Spuddtop, enganado por um esperto militar, assinou um contrato e, sem saber, já estava fazendo parte do 21 Star General no exército Big Sky. Nessas, o jovem embarcou numa batalha contra os aliens invasores. Você vai entrar num espetacular mundo de fantasia e explorar quase 100 planetas antes da missão final, além de desvendar mistérios e encontrar pistas. Fido é um "cãoputador" que vai ajudá-lo em sua jornada. Rolam armas e itens de montão, como num bom RPG.



Simpático como os cães costumam ser, Fido encarna um computador e dá a maior força para Jack



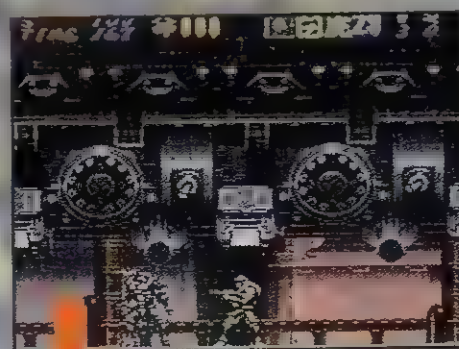
À medida que navega, Jack vê os planetas e as ameaças que representam perigo. Bionício? Será

## Hagane

SNES

HUDSON SOFT - AÇÃO  
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

**U**m homem luta sozinho para salvar o Japão do clã do terrível Koma. Ele é o único



Vencendo os oponentes, as armas passam para seu arsenal. Então não poupe sua habilidade com os bandidos



sobrevivente do clã Fuma, que foi massacrado pelo clã rival. Cheio de poder e agora com um corpo-cyborg, Hagane começa sua viagem por Tóquio. Enfrentando vilões com armas e golpes especiais que combinam chutes, pulos e socos, o jogador vai encarnar Hagane em sua missão de vingança. São 16 Mega de muita ação e sons que vão de flautas asiáticas até modernos beats de rock.

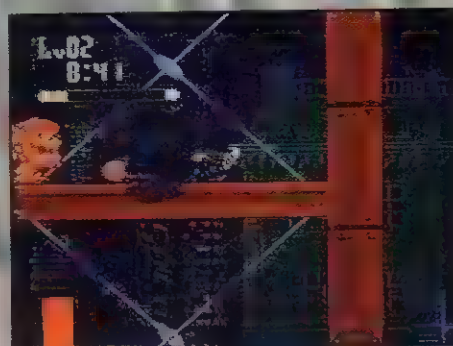
## S.W.A.T. Kats

SNES

HUDSON SOFT - AVENTURA  
LANÇAMENTO: AGOSTO/EUA

**A**tualmente um dos desenhos animados da Hanna-Barbera que mais agrada a garotada é S.W.A.T. Kats. Assim, a Hudson Soft, aprovei-

tando o carisma dos protagonistas felinos Bone e Razor, preparou este cart de aventura. Olha que loucura: os heróis têm vida dupla. Durante o dia são inventores de objetos bem estranhos; à noite, são os S.W.A.T. Kats, intrépidos policiais encarregados de proteger a população felina do maligno Dr. Viper. Para isso, eles contam com um arsenal tecnológico que inclui jatinhos, motos, seis e outras tralhas. É esperar para conferir



MegaKat City está em perigo e somente os S.W.A.T. Kats podem salvá-la. Gato valente tem que arriscar as sete vidas!



Quem pensa que gato se defende apenas com unhas, precisa dar uma espiada neste game. Aqui os felinos são mais sofisticados

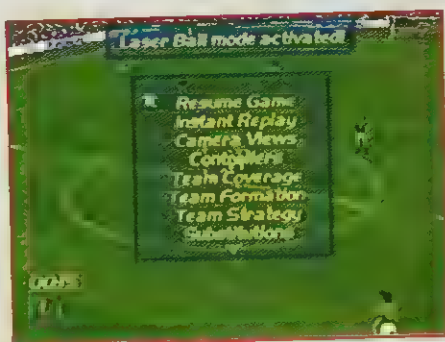


# FIFA INTERNATIONAL SOCCER

**Loucuras** - O legal dos jogos do 3DO é que, quando eles têm dicas, são as mais alopadas! Saca só a tonelada de loucuras que você pode fazer neste respeitável jogo de futebol. **Antes de fazer todas as seqüências abaixo, inicie normalmente o game, aperte P para pausar e mande bala.** Você saberá que a seqüência funcionou quando um aviso retangular azul tiver pintado na tela, com o nome da dica solicitada. Vamos lá:

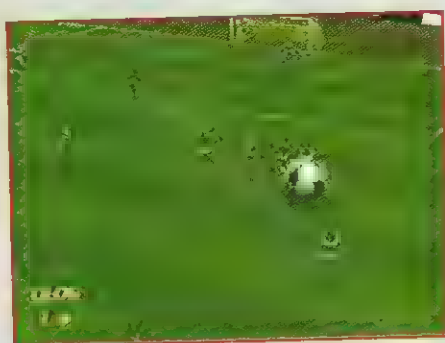
**Bola batata quente** - C, R, A, B, B, R, L, A, B, A, B, B, R

**Paredes invisíveis no campo** - A, B, B, A, C, A, B, A, B, B, A



**Bola laser** - L, A, C, R, B, A, L, L

**Jogadores gigantes** - B, A, B, A, R, B, A, B, B, A, R



**Bola gigante** - B, C, B, A, L, L, A, B, A, L, L



**Jogadores metálicos** - B, A, R, C, L, B, A, B, B, A

**Jogadores só de calção** - R, A, L, B, A, C, L, A, B, A

# X M E N MUTANT APOCALYPSE



**Passwords** - Olha o serviço de bandeja que o honorável leitor Fábio Antônio Lima, de Praia Grande (SP), está dando: passwords para todas as fases do game e o personagem mais indicado para cada uma delas. Aproveite!

**Fase 2** - Xavier, Gambit, Psylocke, Wolverine /Apocalypse, Magneto, Magneto, Magneto.  
Melhor personagem: Wolverine

**Fase 3** - Psylocke, Beast, Gambit, Cyclops, Cyclops, Gambit, Magneto, Psylocke.  
Melhor personagem: Cyclops

**Fase 4** - Gambit, Wolverine, Psylocke, Wolverine/Cyclops, Magneto, Magneto, Apocalypse. Melhor personagem: Cyclops

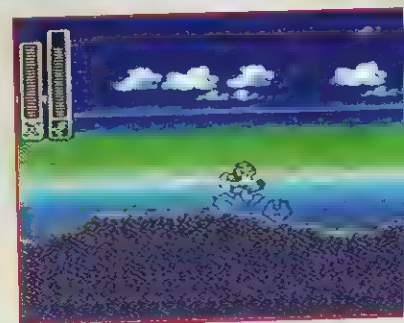
**Fase 5** - Xavier, Magneto, Beast, Gambit, Psylocke, Beast, Psylocke, Magneto.  
Melhor personagem: Wolverine

**Fase 6** - Psylocke, Cyclops, Xavier, Cyclops, Xavier, Cyclops, Psylocke, Psylocke.  
Melhor personagem: Wolverine

**Fase 7** - Gambit, Xavier, Beast, Wolverine, Beast, Beast, Psylocke, Apocalypse.  
Melhor personagem: Cyclops.

# MEGA MAN X

**Password** - Use este código para iniciar eo game com tanques de enrgia extra: 5447 4177 4536.



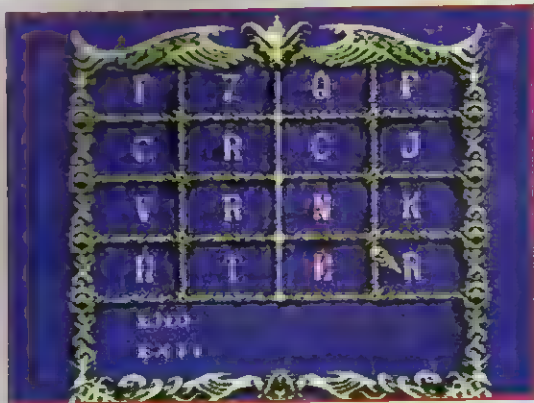




# DEMON'S CREST

SNES

**Passwords para os** - Ele é fera ou não é? O leitor Paulo Henrique S. Oliveira, de São Paulo (SP), encarou todos os demônios e descolou a password para o final mais completo:



# THE PIRATES OF DARK WATER

MEGA

**Passwords** - Outra dica do leitor Paulo Henrique S. de Oliveira, o gamemaniaco que encara qualquer parada. Elas são para as diversas fases do game. Vamos lá:



IITBDIA  
RITAZIN  
JESSICA  
SCOOBYD  
STOYODA  
SNIBBOR  
ZEROTKS  
ALARTUS  
RADARAL

# DOUBLE DRAGON 3 THE ARCADE GAME

MEGA

**Tela de opções** - Na tela em que aparece uma parede de tijolos com hieroglifos, aperte B + A + C juntos varias vezes. De repente, pinta uma tela de opções pra você fazer a festa.



## CARTUCHOS NOVOS E USADOS

SEGA CD  
MASTER SYSTEM  
MEGA DRIVE  
SUPER NES  
NINTENDO

## TUDO COM GARANTIA

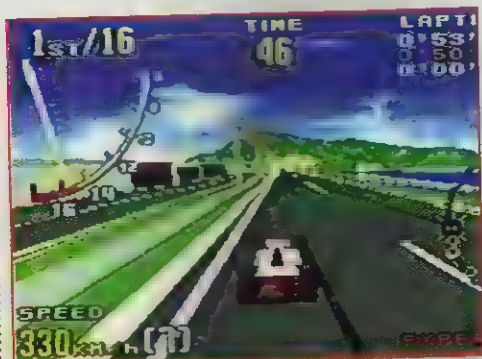
SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS  
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

**GP GAMES COMÉRCIO E LOCAÇÃO**  
Av. Conceição, 2.079-cj. 02 - São Paulo - SP - CEP 02  
Fones: (011) 951-0635 - (011) 949-0669



# VIRTUA RACING

MEGA



**Códigos de Game Genie** - Até quem for braço duro agora pode debulhar este game. Basta usar o Game Genie com os códigos abaixo:

**Terminar sempre em primeiro** - ALRT-EA2W  
**Aceleração e desaceleração instantâneas** - ECLT-EAGT

**Pistas invertidas na tela de opções** - C5NA-EA4E

# ZERO TOLERANCE

MEGA

**Passwords** - Gabriela O. de Sá é uma fera, moçada. Ela debulhou o game inteirinho e mandou todas as passwords para a gente. Como é coisa demais e não temos muito espaço, fique com as senhas estratégicas de acesso para cada mundo. Valeu, girl!

- Docking Bay 1 - LFr8vtJug
- Engeneering 1 - XD'a\*\*vNn?
- Green House 1 - WPZdsrO!V
- Bridge 2 - dF)\*v\*LFx
- Reactor 1 - GLb\*u\*)qE
- Space Station - VUZ\*-dJgV
- High Rise Roof Top- R8Lz\*hEm!
- High Rise 160 - aLgu\*oxkQ
- High Rise 155 - WvKzsoEpj
- High Rise - ELFXCsBg
- Sub Basement 1 - Krq/4stmm
- Sub Basement 6 - SGpdn/KuS
- Sub Basement 11 - cvy\*290q!

# DONKEY KONG COUNTRY

SNES

**Acumule vidas** - Sabe aquele velho e bom truquezinho do "entra - pega item - sai - volta - pega de novo"? É aquilo que as revistas americanas chamam de looping. Pois bem, logo na primeira fase deste game há um lugarzinho em que dá pra aplicar este golpe. Entre na cabana de Kong e pegue uma vida. Passe normalmente pela fase até o final e, terminando-a, aperte Start e Select para voltar a mesma fase. Faça tudo de novo e assim você acumula vidas. A dica é do leitor Rodrigo Romero Precioso, de São Paulo, SP.



# SAMURAI SHODOWN

SNES

**Jogue como Amakusa** - Ahá! Descoberto o segredo pra poder controlar o chefe do jogo, Amakusa. Na tela em que aparece o nome Takara, faça a sequência A, Y, X, B e você ouvirá a voz do personagem. A seguir, escolha 1P vs. 2P ou Count Down Mode e aperte Start. Qualquer um dos dois jogadores poderá convocar Amakusa apertando L e R juntos e depois Start. Fight!

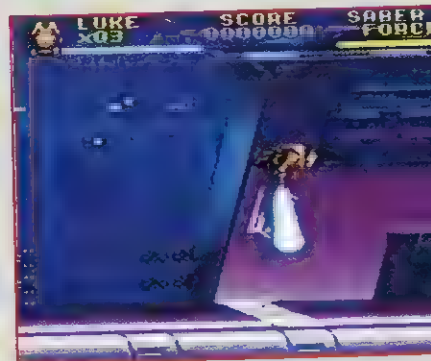


# SUPER EMPIRE STRIKES BACK

**Passwords** - Pedro Gomes Siqueira Jr., Curitiba (PR), estraçalhou o jogo e mandou passwords para a galera. Abuse e use:

- Fase 2 - CSPTNP
- Fase 3 - NSRSCL
- Fase 4 - WFBTJB
- Fase 5 - BHRDHL
- Fase 6 - HMGPWJ
- Fase 7 - LDGLTJ
- Fase 8 - LLJFBG
- Fase 9 - WLJWDN
- Fase 10 - WBWHRW

- Fase 11 - NCCG
- Fase 12 - GLTT
- Fase 13 - GJBH
- Fase 14 - MCDG
- Fase 15 - PGP
- Fase 16 - NGM
- Fase 17 - RLMS
- Fase 18 - MBRO
- Fase 19 - SWP

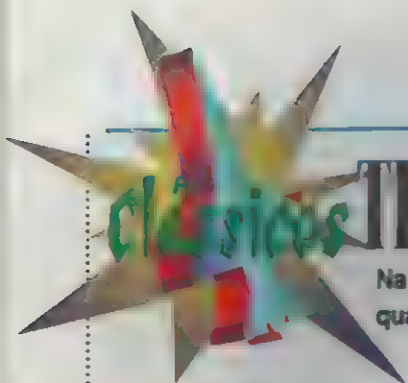


# BREATH OF FIRE

**Veja a Chun-Li** - Se você está todo comrado tentando desvendar os mistérios do RPG, faça uma pequena brincadeira relaxar. Na cidade Bleak, vá à casa do co e ofereça-lhe 100 GP (gold pieces). Então lhe dirá para olhar para trás três vezes. Nas duas primeiras vezes diga NO. Na terceira resposta YES. E curta a magia da tela escurece e surge Chun-Li dando famosos Lightning Kicks.







# THE LEGEND OF ZELDA

Na edição 73 você acompanhou a aventura de Link até o quarto castelo. Veja agora o que rola no quinto castelo.

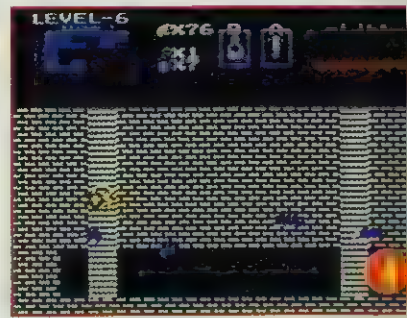
**Pegue grana** - No caminho entre o quarto e o quinto castelos, ache a passagem secreta (foto 1): ela o levará a uma etapa onde rola grana. Continuando o caminho, encontre os soldados prateados (foto 2) e vá para a esquerda. Subindo o primeiro caminho azul, aparece o castelo.



**Subchefe** - No castelo, vá pra porta da direita e enfrente os fantasmas. Depois de ouvir a mensagem do velhinho, volte à sala principal e siga à esquerda. Você vai enfrentar estranhos inimigos em cinco salas e, na última, empurre a pedra (foto 3). A estranha criatura verde é o subchefe do castelo. Ao destruí-lo, entre na porta que se abre à direita.



**Chefe** - Para chegar a ele é preciso descer o subterrâneo (foto 4) e subir. Você sairá perto do monstro. Ao encontrá-lo, ataque a bomba apenas quando ele abrir os olhos.



# NETUNIA GAME

## MIAMI - FLÓRIDA

FORNECEMOS APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS.

TEMOS TODAS AS NOVIDADES EM GAME, VERIFIQUE!

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.

LIGUE JÁ!

**NETUNIA**  
**IMPORT.EXPORT.CORP.**



FONE: (011) 825-7600 / 67-2135 / 66-3318 FONE/FAX: (011) 66-56



# PLAYSTATION

## A SONY ARRASA COM O NOVO CONSOLE

A Sony sempre foi uma empresa de ponta em eletrônicos e já inventou várias engenhocas que hoje fazem parte do cotidiano de todos, como o Walkman e o CD. Por isso mesmo, sua estreia no mundo dos games tinha de ser arrasadora. E foi! Testamos o Playstation aqui na redação e ficamos de queixo caído! O console é maravilhoso! Confira a capacidade do bicho. Congratulations to Sony!



### LANÇAMENTO NO NATAL 95

Até agora, o console foi lançado apenas no Japão. Na CES de Las Vegas 95, que rolou em janeiro, a Sony anunciou o lançamento do Playstation nos States para o próximo natal. Mais de 100 softwarehouses produzirão games para o novo console, incluindo algumas das mais importantes como Acclaim, Electronic Arts, LucasArts, Viacom e Spectrum Holobyte.

A Sony também informou que sua intenção é manter o Playstation como um videogame avançado e não como plataforma multimídia. Mas no Japão, ele foi apresentado como uma plataforma de games e multimídia. Pelo jeito, a Sony não quer começar agora a bater de frente com sua rival, a Philips, na guerra para conquistar o mercado americano. Segundo a fabricante, o Playstation continuará usando apenas o padrão JPEG (software que comprime fotos) e que, por enquanto, não vai usar o MPEG (software para comprimir vídeos), padronizado por ela e pela Philips, que já o adotou no seu CD-i.

### CARTÕES DE MEMÓRIA

Uma das coisas que mais impressionam no Playstation é o seu formato pequeno e compacto. O console é bem "baixinho" e dá para colocar em qualquer canto. Cada joystick tem uma entrada para cartão de memória (memory card), como no PC Engine. Eles servem para gravar os seus avanços nos games. Dá para você gravar o seu jogo e continuar na casa de um amigo, sem ter de levar o console junto. Um sistema muito mais prático do que a bateria utilizada no Saturno.

### JOYSTICK INOVADOR

O joystick parece uma nave espacial. Mas quando você pega pra usar, percebe que o seu formato é perfeitamente anatômico. As grandes novidades são o Direcional dividido em 4 botões e os 4 botões de L e R. O Direcional causou controvérsia na redação (confira a opinião de cada um). Os novos botões de L e R foram unanimemente elogiados. Outra novidade é que os botões comuns, do lado direito, são identificados por figuras geométricas e não por letras. Uma mancada é o fio do controle curto demais.

"O Direcional dividido em 4 botões me parece ruim para jogos de corrida e para fazer comandos com diagonais em jogos de luta". **João**

"Não gostei do formato do Direcional. Acho que dificulta a execução de comandos com diagonais. O resto me parece muito bom, com botões bem localizados e com a rigidez adequada". **Léo**

"O joystick é bem diferente e no começo é normal um certo estranhamento. Mas depois eu acho que dá para acostumar completamente". **Wagner**



O joystick causou polêmica. Mas todo mundo concorda que ele é bonito



## TOH SHIN DEN O PRIMEIRO GAME

O primeiro game de luta para o Playstation, Toh Shin Den, vem com o console e é arrasador. Os personagens são absurdamente bem definidos, e não ficam "aquadrados" como o Virtua Fighter do 32-X.

Além disso, a Takara caprichou e os cenários são um show à parte. Variadíssimos, eles podem ser modernos (como o do topo de um edifício em New York), ou tradicionais, como o pátio de um templo budista. O esquema de lutas é uma mistura de Street Fighter com Virtua Fighter: dá para vencer jogando o adversário para fora do ringue, ou acabando com sua barra de energia. O legal é que os ringues são sempre localizados em lugares altos e quando um lutador cai, você ouve o seu grito e o barulho dele se espatifando no solo. É mole?

A visão que você tem das lutas é um verdadeiro soco no estômago! A imagem faz rotações incríveis e os zooms tem uma qualidade inédita. A imagem nunca fica granulada, apesar da velocidade da aproximação. As magias são cheias de brilho e causam um efeito devastador no adversário. Você tem oito personagens à disposição e, se chegar ao final, ganha o direito de aprender um golpe especial. Resumindo: o Playstation acaba de inaugurar uma nova era no mundo dos games. De agora em diante, tudo será diferente!

## O PODER DA MÁQUINA

Processador: Chip RISC 32 bits de 33 MHz, com velocidade de 23,8 MHz

### GRÁFICOS

Resolução: Máximo de 256 x 224 pixels. Máximo de 770 x 600 pixels

Modelagem:

4,5 milhões de pontos/Segundo

2,5 milhões de polígonos/Segundo

1 mil sprites por 600 Segundos

Ponto: 16.778.000 de cores

Formato: 2D e 3D (compressão automática de dados)

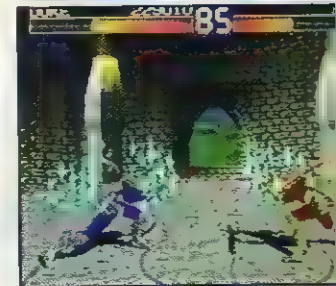
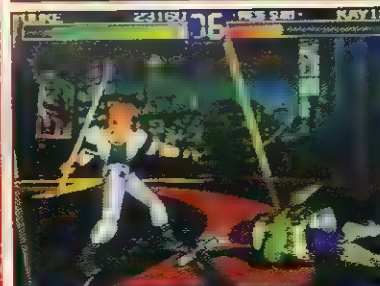
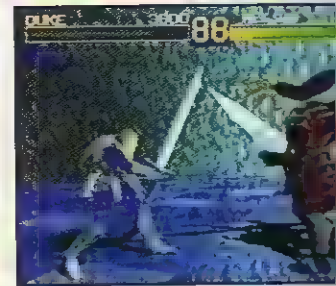
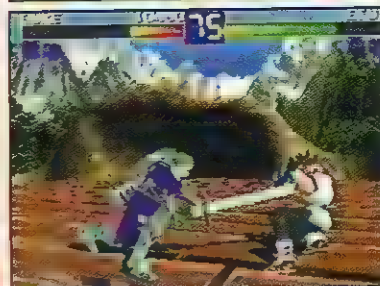
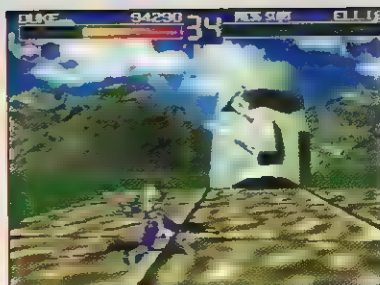
### SOM

24 canais simultâneos: 44,1 KHz

Qualidade

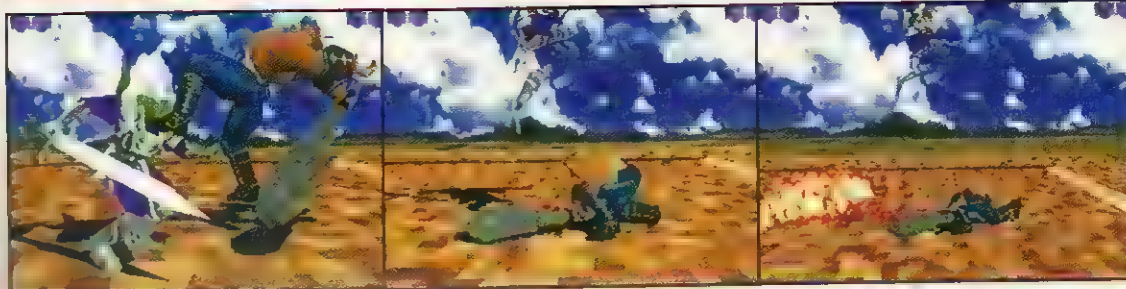
Formato: VHS e EXMS, RGB, suporte de 120 linhas, saída para 2 controladores memory card (apenas 1 com controle)

## VISUAL ANIMALESCO



Dê uma espiada no visual dos cenários. Coisa de louco!

Quando você desfere determinados golpes, o game faz a rotação para você enxergar a manada do melhor ângulo. Um recurso animalesco que só rolava em arcades.



Quando seu personagem salta, a máquina se distancia para você ver até onde ele subiu. Depois volta para o ângulo normal.

Antes de sair descalçado de uma importadora que PlayStation do Japão, ninguém sabe se o jogo não rodará os CDs de... Sendo assim, recomendo apressadinhos que esperem o lançamento nos States.



## 26 AÇÃO GAMES



# OS TRADICIONAIS

# NAKORURU

Fatality - →←↓↘→, A  
 Kamui Ryusei (desova magica) - ↓↘←, espada  
 Lela Mitsube - ↓↘→, espada  
 Anna Mitsube - ←↘↓, espada  
 Mamama Call - quando desarmado ↓↘←, C  
 Mamaha flight (sobe na água) - ↓↘←, C  
 Arashi Yaloro - no alto enquanto está na água  
 →↘↓↘←, espada  
 Yaloro Poku - no alto enquanto está na água,  
 ↘ ou ↓ ou ↘, chute ou espada  
 Kamui Mitsube - no alto enquanto está na água  
 espada ou chute

**GALFORD**

Fatality - → ↓ ↘ ← → + D  
 Replica Dog - ↓ ↘ ← + D  
 Ninja Teleportation - → ← ↘ ↓ ↘ → + A ou B  
 Head Strike - perto do inimigo, → ↓ ↘ + chute  
 Machine Gun Dog - ↓ ↘ ← + C  
 Rush Dog - ↓ ↘ ← + espada  
 Head Replica Attack - quando atacado, aperte B, C e D juntos.  
 Rear Replica Attack - → ↓ ↘ ← + B, C e D juntos  
 Plasma Blade - ↓ ↘ → + espada

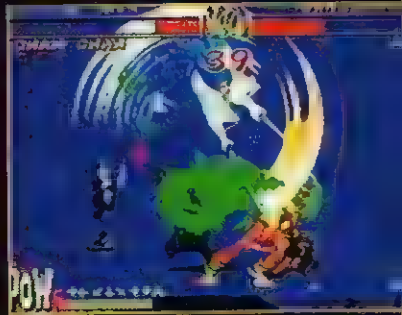
# HANZO

Fatal Fury - →↓↘←→+B  
 New Reppushuriken - no alto ←↘↓↘+A  
 da  
 Dragon Fire - →↓↘←+espada  
 Rear Replica Attacked - quando atacado  
 B, C e D juntos  
 Ninja Teleportation Jig - →↓↘←+B  
 juntos  
 Strike Dash - perto do inimigo →↓↘+A  
 Ninja Shadow Replicates - ←↘↘↓↘+A

## CHARLOTTE

Fatality - → ↓ ↘ ↙ + B  
1n-Slash - → ↓ ↘ = espada  
Power-Gradation - ↘ ↓ ↙ + espada  
3-Figure Slash - A e B juntos  
Splash Fount - aperte espada rapidamente

# ижуо



## NIENHALT SIEGER



Fatalidade - → ↘ ↓ ↙ ← → + C + D  
 Vulcan Weren - ↓ ↘ → + A sem parar  
 Blitz Sieger - → ↘ ↙ ↘ ← + chute  
 Deflector (devolve magias) - ↘ + C + D  
 Wolf Fangen - → ← ↙ ↓ ↘ + A e B juntos

# HAOHMARU

Fatality - →↓↘↙↘↙+ A  
 Fake Cyclone Slash - ↓↘↙+ chute  
 Resshin Zan - →↓↘+ chute  
 Sake Attack - ↓↘↙+ A  
 Crescent Moon Slash - →↘↓↙+ espada  
 Cyclone Slash - →↓↘+ espada

**TUBEI**



Fatality - → ↓ ↘ ↙ ↔ + C  
Yagyu Shingantou - ↓ ↘ ↔ + espada  
Geyser Thrust - ↓ → ↘ + espada  
Sabre Thrash - aperte espada repetidamente  
Tsumanji Sabre - → ↓ ↘ + espada

# WAN-FU

Fatality - → ↘ ↓ ↗ + B  
Confucious Spin - ↓ ↗ + espada  
Benpatso Attack - ↓ ↘ + C e D juntos  
Confucius Thunder Bomb - ↓ ↘ + espada  
Confucius Slash - → ↓ ↗ + espada

**KIBAGALI  
GENTURO**



- ~ Fatality - → ↘ ↓ ↙ ↗ ↘ + A
- ~ Toha Kouyokujin - → ↓ ↘ + espada

(para cada espadada, repita o comando)

**KYOSHIRO**

Fatality -  $\rightarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + C$   
Twirling Flame -  $\downarrow \rightarrow +$  espada  
Kabuki Crunch Dance -  $\rightarrow \downarrow \rightarrow +$  espada  
Wheel of Blood Smoke - no alto  $\downarrow + A + B$   
Juntos  
Jumping Lion -  $\downarrow \leftarrow \leftarrow +$  chute  
Whirlwind Fan -  $\downarrow \leftarrow \leftarrow +$  espada

# EARTHQUAKE

Fatality - →←↓↑→, C e D juntos  
Fat Press - ↓←← + espada  
Fat Drop - →↓↑↓←→, B, C e D juntos  
Fat Copy - →←←↓↑→ + A ou B  
Fat Bound - no alvo, ↓ + chute

# GEN-AN



Fatality - → ↓ ↘ ↙ ↔ | A & B juntos  
Gripping - → ↓ ↘ ↙ ← + espada  
Manual Shedding - ↘ ↓ ↙ + B, C & D  
Poison Cloud Puff - ↓ ↘ → + espada  
Slaughter House Tumble - → ↓ ↘ ↙  
Shedding - quando atacado, espada B  
juntos

**Para ganhar a  
disputa de espada  
aperte rapidamente  
qualquer botão**





## CORPSE KILLER Digital Pictures

Aventura/Tiro - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Ao contrário do que se espera do 32X, a resposta aos comandos está ruim com o joystick; mas vale tentar com as armas Laser Gun e Menacer. As animações são longas e em inglês e vão deixar muita gente boiando

## COMANDOS

	Acelera animação/ Atira/
A	Aciona mapa/ Seleciona item no datapod
B	Troca arma
C	Aborta missão

★A versão para Sega CD é idêntica. Só os gráficos são inferiores

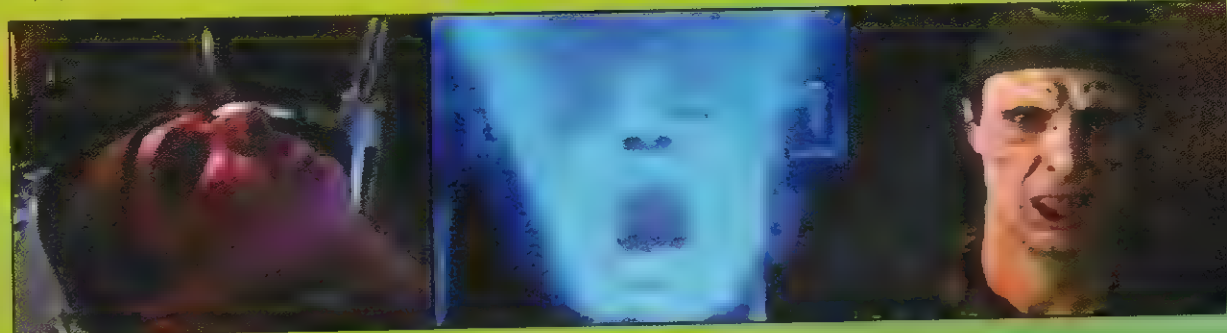


Quem está louco pra estracalhar no 32X pode arriscar Corpse Killer, um game macabro da Digital Pictures, que acaba de sair também em disco só para o Sega CD. A DP colocou até atores hollywoodianos para dar realismo e recomenda o jogo aos maiores de 17 anos. Mas não há motivos para isso: parece jogado de marketing.

Os dois CDs são iguais, embora os gráficos sejam melhores no 32X: digitalizações bem feitas que não deixam borrões na tela. O som está muito bom e o processamento de imagens é veloz. Embora com uma trama original, o esquema de jogo não inova: mirar e atirar, pegar itens e usá-los no momento certo.

## ILHA MACABRA

A ilha tropical de Cay Noir foi habitada há muito tempo por uma sociedade que dominava conhecimentos sobre a vida e a morte. Este é o local perfeito para o Dr. Hellman criar seu exército de zumbis. Mas por que esta revolta, doutor? Simples: Hellman foi expulso do Pentágono onde era líder de uma equipe de pesquisas sobre vida pós-morte e vampirismo. As forças armadas estão no encalço desse gênio alucinado, mas ninguém volta de Cay Noir. Você assume o papel de um tenente das Forças Especiais com a missão de encontrar o cientista e acabar com sua alegria.



O sádico doutor converte os soldados que vêm a sua procura em zumbis para o seu exército

## EM CAY NOIR

O doutor alojou-se em Zombietown. Lá são realizadas as experiências com cadáveres e soldados capturados. Em Zombietown os locais mais difíceis para batalha são a Entrance Gate (portão de entrada), Swamp (pântano) a Village (vila) e a fortress (fortaleza). A Graveyard é sua base e se você não a protege, os zumbis atacam. Quanto mais deles se levantarem, menores serão suas chances.



Este é o mapa de Cay Noir. A caveira é a marca de Zombietown. Só vá pra lá armado. Explore os outros locais primeiro



Acione o Datapod para ter informações sobre elementos que pintam



## ANIMAÇÕES E PERSONAGENS

O game é inteiramente narrado por dois personagens: Winston (caçador rastafan, conhecedor de vudus e magia, que foi à Cay Noir em busca de um tesouro) e Julie – jornalista que quer desvendar a história do Dr. Hellman. Winston e Julie vão junto com você atrás do doutor.



*Winston não tem medo de nada. Sabe bem como encarar um zumbi*



*A jornalista é muito atrevida e nem sempre concorda com Winston*

## OS ZUMBIS

Dr. Hellman criou tipos específicos de zumbis, uns com corpos de assassinos e outros de assaltantes. Agora eles formam um forte exército.

**Ded Boyz** - Assaltante e criminoso

**Cult Killers** - Matam com sadismo, apenas por diversão

**Electroposse** - Assaltante e matador, morreu eletrocutado

**Serial Killers** - Assassinos compulsivos e rápidos no ataque

**Mercenaries** - Agem em gangues

**Renegades** - Atacam de surpresa

Além desses tipos "meiguinhos" você encontra os Shadow Men. Eles se locomovem como os zumbis, mas oscilam entre uma cor clara e outra escura.



*Ataque quando está claro e ele explode, absorvendo a magia negra que está por perto. Se atirar enquanto ele está escuro você perde energia.*

## ITENS

**Bullets** - Munição

**Datura** - Planta nativa da região para poções de Winston

**Datura bullets** - Mais poderosas contra os zumbis. É munição preparada com a planta

**Hanja root** - Fortalece a Datura

**Ju-ju-stick** - Escudo protetor contra magia negra

**Baba-koo manbones** - Ossos com poder de dar mensagens

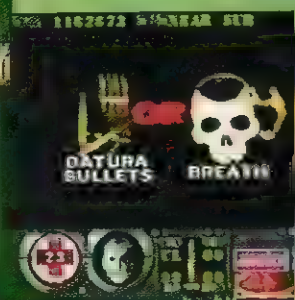
## ENCARANDO OS MORTOS-VIVOS

Acione o mapa e realize primeiro as pequenas missões. Só depois para Zombietown. Assim, você encontrará as armas que irão preparar-lo para a batalha de lá.

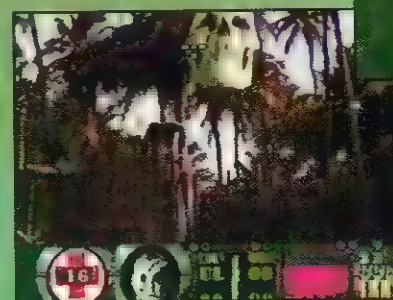


*Depois de encontrar Datura, escolha se quer a poção ou balas*

*Datura Quest. Nesta etapa você mata todos os zumbis em busca da planta*



*Quando for para Zombietown, passe primeiro pelo portão, acabando com os mortos-vivos que atiram crânios*

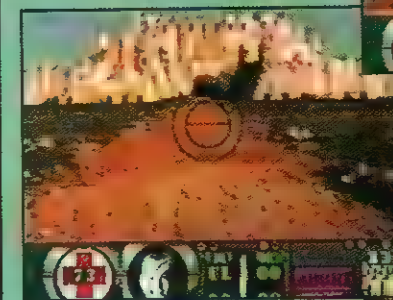


*Vá até o pântano. Lá você terá seu primeiro encontro com o Dr. Hellman*

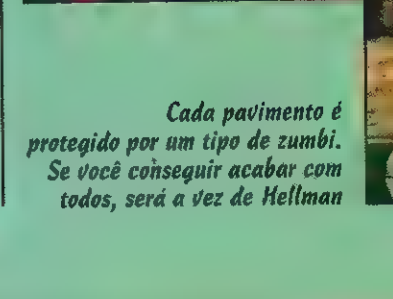


*O lance é só acertar os zumbis que vão se fortalecendo*

*Já na vila, os zumbis voadores só podem ser atingidos com datura bullets*



*A fortaleza é a etapa mais difícil*



*Cada pavimento é protegido por um tipo de zumbi. Se você conseguir acabar com todos, será a vez de Hellman*







## RISTAR Sega

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	○○○○
SOM	○○○
DESAFIO	○○○
DIVERSÃO	○○○
JOGABILIDADE	○○○○○
ORIGINALIDADE	○○○

Faltam inimigos e macetes pelo caminho. Os cenários são um arraso, mas o esquema é sempre igual e cansa

## COMANDOS

A ou C	Pular
B	Agarrar-se

## ITENS

Chegou ao Mega Drive uma estrela cheia de brilho. RiStar é abreviação de Rising Star (estrela cadente). Um game de aventura com cenários multicoloridos, que lembra muito os jogos de Sonic. O cart tem estrutura simples e é baba nos dois níveis de dificuldade (normal e hard). Para um personagem que pretendia ser marcante a Sega pisou na bola: o game tem pouco inimigos, poucos itens e a estrela-herói tem uma só arma: seus braços longos. Ficou faltando um tempero.



## FASES DE BÔNUS

Cada planeta tem uma e são diferentes da maioria das fases de bônus. Aqui seu objetivo é encontrar rapidamente o baú com o prêmio. Às vezes rolam Continues.

*No Planet Sonata, o baú correto está no canto superior direito. Mas é difícil chegar lá. Quase todos os outros baús estão vazios*



Completa  
toda  
energia

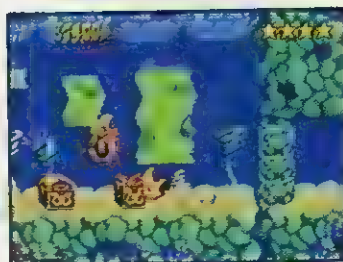


Vidinha  
extra

Repõe uma  
estrela no  
marcador  
de energia

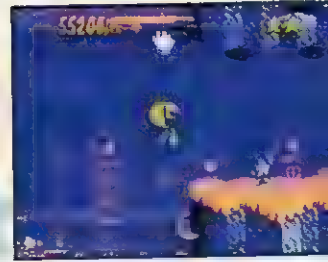


## UNDERTOW



A estrela percorre uma cidade submersa. Alguns baús escondem fantasmínhas

## SCORCH

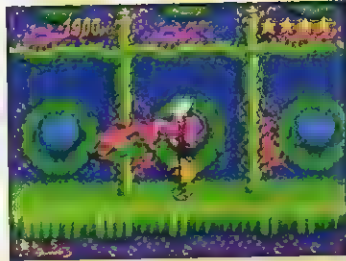


Suba pelas laterais agarrando-se. Seu objetivo é fugir do fogo

## FLORA



Você vai encontrar estes marcadores-estrelas que giram. Alguns conduzem às fases de bônus...



Seja rápido para passar por esta estranha serpente que entra e sai dos buracos



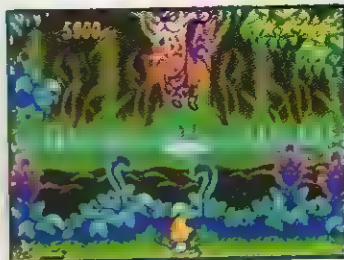
Destrua este rosto azul e vá pra direita para subir pelas bolhas e chegar à fase de bônus



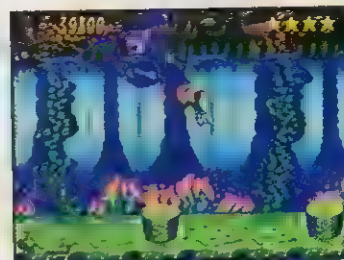
Ataque os bichos na mesma ordem em que aparecem os olhos nos buracos. Eles pintam três vezes.



...e outros dão impulso e força de cometa a RiStar



O chefe é esse velho mago. Fique embaixo dele e esmurre a valer



Tente pegar o Tubarão-martelo e atirá-lo nos buracos do chão. Fácil!



Chefe-Garras. Não ataque pela frente. Vá por cima e arreepe na diagonal

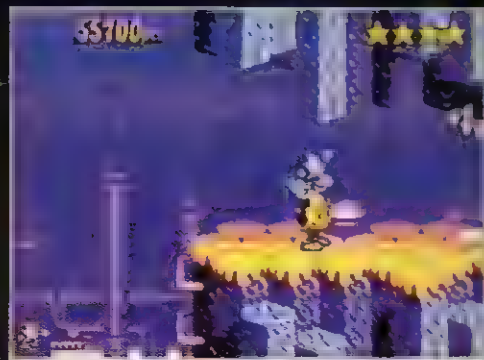


## SONO DE ASTRO

Ristar é uma simpática estrela que estava tirando uma soneca em sua galáxia quando recebeu uma mensagem terrível: um ser maligno resolvera atrapalhar a harmonia de diversos planetas. E não há ninguém melhor para restaurar a tranquilidade que Ristar. O herói entra em ação e deve percorrer sete fases-planetas enfrentando chefes inescrupulosos.

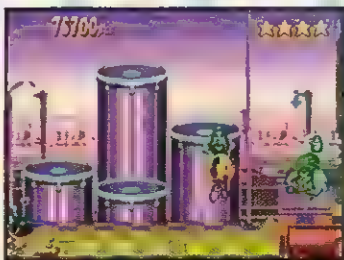


*Ah! Que soninho gostoso. Ristar mal sabe o que o aguarda*

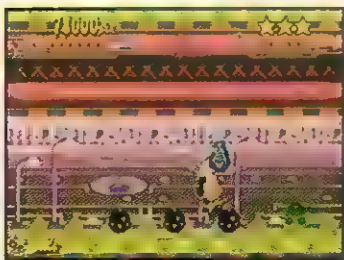


*Essa estrelinha prata aparece na fase Planet Scorch. Ela serve como isca, quando você a coloca na frente do caminho a seguir*

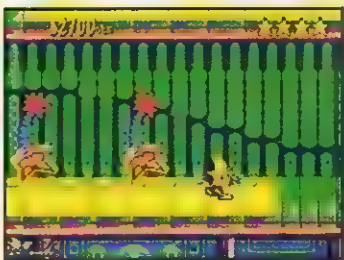
## SONATA



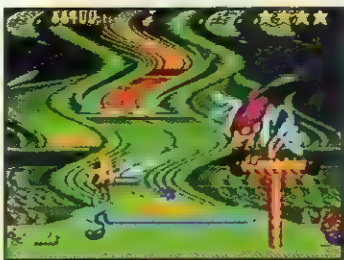
*Carregue o metrônomo (aparelho usado para marcar compassos musicais) pela fase toda para acalmar o pássaro-maestro*



*Pule essas coisinhas sem tocá-las: são bombas!*

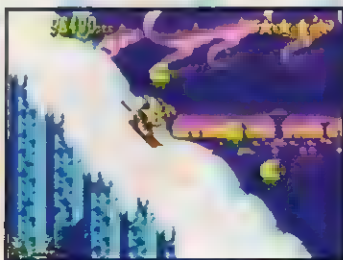


*Passa alternadamente pelas guitarras. Que folia musical!*

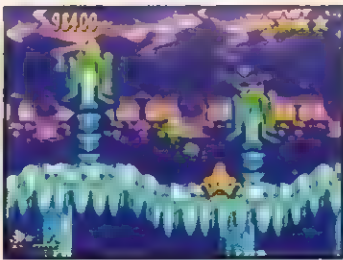


*O chefe é esse pássaro gigante que dispara notas musicais. Vale acertar também no poleiro*

## FREON



*Ristar chega esquiando numa boa neste planeta*



*Você perde o controle no gelo. Ande somente nos trechos de neve*



*Atire bolinhas de neve nesse carinha. Ele vai te ajudar depois*



*Chefe: entregue as tortas bem quentes que o seu novo amigo traz. Cuidado para não ser sugado*

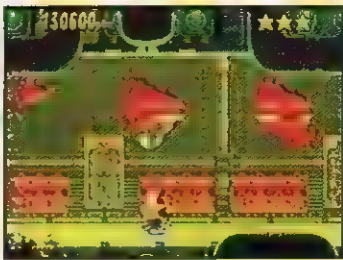
## AUTOMATON



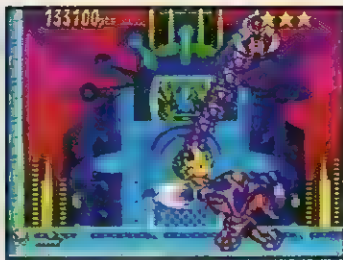
*Do teto aparecem várias criaturinhas redondas. Acerte somente aquela que tiver labaredas*



*O transportador vai ser fundamental para percorrer esta fase. Use sempre um diamante para ativá-lo*

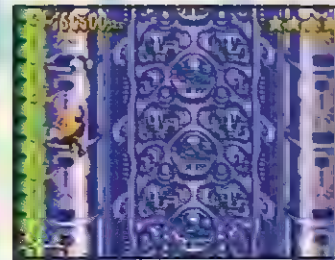


*Quebre buracos na parede e descole um diamante para o transportador*

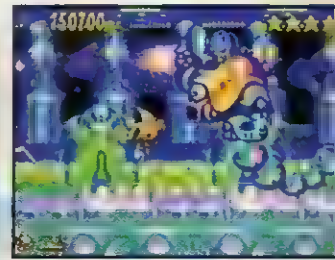


*Avance bem na 'vaca-louca' para desbancar esse chefão controlado por um cérebro*

## ÚLTIMO PLANETA



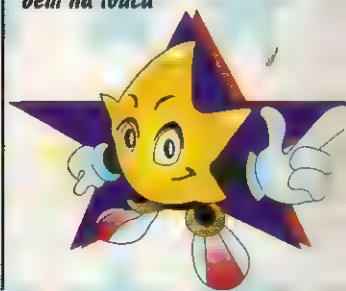
*Tá vendo este olho te seguindo? Tente despistá-lo senão ele fica azucrinando*



*Ele vai entrar neste mecanismo: ataca-lo. Felizmente seus braços são poderosos*



*Chefe final. Não o deixe esticar os braços e ataque, primeiro, as bolas que ele manda. Depois, ele vai tentar sugá-lo. Segure-se nas pontas da tela. Quando ele parar, ataque bem na louca*







## PAC MAN 2 THE NEW ADVENTURES Namco

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O cart tem pique de desenho animado e RPG. Você se sente na história e isso é bem legal. Sem falar na chance de reviver os antigos games...

### COMANDOS

A	Atirar Power Pellets
B	Usar estilingue
C + Direcional	Chamar atenção/Mira

★ Quando Pac não obedece, dê umas estilingadas que ele se toca

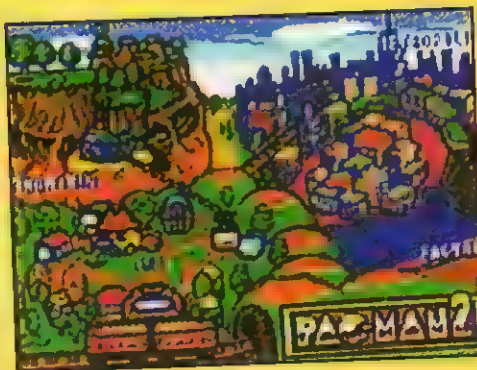
★ Os Power Pellets servem para transformá-lo em um super-herói que destrói os fantasmas

★ Nada de vida extra ou Continues. O que vale é a rapidez e a habilidade



## AVENTURAS DO COME-COME

Pac-Man vive numa cidade pacífica e tem missões bem simples a cumprir, a maioria são pedidos de Ms. Pac-Man. Mas Pac terá outros problemas pelo caminho. Acontece que muitos fantasmas pintam para atrapaalhar. Eles são comandados pela Bruxa de Netor, vilã que adora roubar as gomas de mascar da galera. Que sacanagem!



Esta é a cidade de Pac. Observe sua localização com atenção.

## COMANDANDO A TEIMOSIA

Nosso pequeno herói tanto faz você morrer de rir, como chorar quando não obedece seus comandos. Ele faz cara de bobo olhando para os lados sem entender o que você quer. Use o estilingue nos obstáculos do caminho, senão ele tropeça e você tem de começar tudo outra vez. Quando ele está com fome, então, nem se fala. Se ele tivesse pescoço, sem dúvida você iria querer esganá-lo. Neste caso, dê-lhe comidas (frutas das árvores) que ele fica bonzinho.

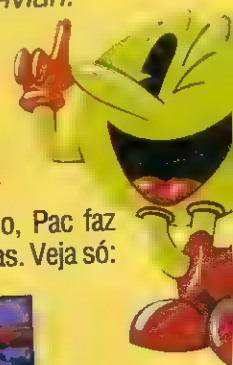


Para chamar atenção dele e indicar o que deve fazer, use o botão C

A Namco traz a versão para Mega do famoso "come-come", o herói dos anos 80, do jurássico Atari. Agora, Pac-Man tem mulher e filhos e está fora de controle. Isso mesmo! Você não comanda o personagem, apenas indica em que direção ele deve seguir. Exatamente como na versão de SNES publicada na edição 72. E essa é a maior novidade do game. Lembre-se: o jogador comanda apenas a mira. O que cansa um pouco é que o danado, quando está de mau-humor, não obedece mesmo. O game é bem alegre e o jogador se diverte com as expressões de zanga e felicidade do Pac-Man.

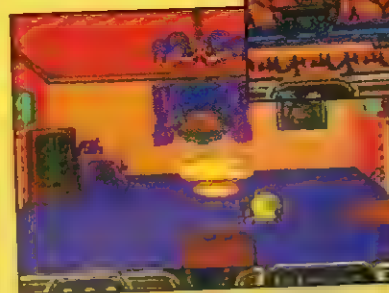
## ELE É TEMPERAMENTAL

Zangado faminto ou com medo, Pac faz caras e bocas das mais estranhas. Veja só:



Pera, que é que [?]?

Socorrooooooooo!!!



Tirando uma sosseira antes de Ms. Pac, pedir alguma coisa...

## O VELHO PAC

Dando rolês pela cidade, Pac pode entrar nas casas Games e jogar uma partidinha num arcade... mesmo: o Pac-Man original! Saudade não tem idade



Detone os fantasmas quando eles estiverem piscando





# TOP GEAR 2

## TOP GEAR 2 Vic Tokai

Corrida - 1 ou 2 jogadores  
8 mega

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

JOGABILIDADE

ORIGINALIDADE

Os gráficos da versão original do Super NES são superiores ao deste cart. No resto, o game é idêntico.

## COMANDOS

São 4 configurações.

Nós usamos esta:

A	Freia
B	Acelera/ compra acessórios
C	Usa a nitro

★ Na hora de envenenar seu carro, privilegie o motor, depois os pneus, nitro, câmbio e lataria, nessa ordem

Esqueça o cronômetro, as regulagens complicadas e os treinos cansativos. Apenas pise fundo! Esse é o astral de Top Gear 2 e, convenhamos, vem em boa hora. Os games de corrida estão ficando cada vez mais sofisticados e realistas. Mas às vezes a gente está procurando apenas um joguinho com acelerador e nitro, pra desenganar. Se é o seu caso, arrisque.

Em Top Gear 2 você disputa corridas em vários países de uma maneira relaxada, só pelo prazer de correr. Além disso, o seu piloto é um cara desbocado que fala altas bobagens e dá bom humor às corridas.



O piloto do seu carro é bem folgado e provocando os outros competidores. Eêê bo

## EQUIPANDO A CARANGA

As corridas rolam em várias partes do globo e o lance é conseguir boas posições para levantar uma grana. Ela vai servir para melhorar o seu carro e, conseqüentemente, a sua performance. Procure economizar dinheiro e tente sempre comprar os melhores equipamentos. Você tem 3

opções de motores, duas de pneus (para pista seca e molhada), caixas de câmbio, nitro, reforços laterais, tais e traseiros. A única coisa grátis é a pintura: 5 cores para escolher.



Não se contente com pouco. Economize e compre os melhores acessórios. Obviamente eles são os mais caros

Antes das corridas dê uma espiada no tempo. Não saia com pneus lisos se for chover ou você vira sabonete na banheira



Você deve chegar entre os 10 primeiros para continuar competindo. Caso contrário, é Game Over

Para correr à redobre a sua atenção pois o campo de visão diminui bastante. Olho vivo!



## ITENS NA PISTA

Antes de cada prova contam informações sobre o tempo. No jogo, você vai correr sobre a neve, no chuva, sob nevoeiro e à noite. Na maioria das pistas, aparecem cilios, que valem uma grana, e o item S (Speed Up), que aumenta a sua velocidade automaticamente por alguns segundos.

Fique esperto, pois também dá para pegar nitro, que podem ser usadas na hora que quiser. Há muitos obstáculos como barris, troncos de madeira e cavaletes. Cuidado para não causar muitos danos ao carango. O campeonato que você disputa é por pontos e se preferir, você pode disputá-lo à dobr



Correr contra um amigo pode ser bem divertido. O único problema é que a velocidade diminui sensivelmente



Em alguns circuitos pinta uma fileira de cifrões. Cada um vale \$1000, que os para envenenar seu carro.





## MEGA MAN X2

Capcom

1 jogador  
12 Mega

GRÁFICO ○○○○○

SOM ○○○○○

DESAFIO ○○○○○

DIVERSÃO ○○○○○

JOGABILIDADE ○○○○○

ORIGINALIDADE ○○○○○

Longo, difícil e original! Mega Man quebra a monotonia habitual e vale o que custa em jogabilidade!

## COMANDOS

1. Jogar para a esquerda

2. Jogar para a direita

3. Pular

4. Atacar

5. Interagir

6. Usar o X-Buster

7. Usar o Crystal Hunter

8. Usar o Bubble Splash

9. Usar o Magnet Mine

10. Usar o Silk Shot

11. Usar o Spin Wheel

12. Usar o Sonic Slacer

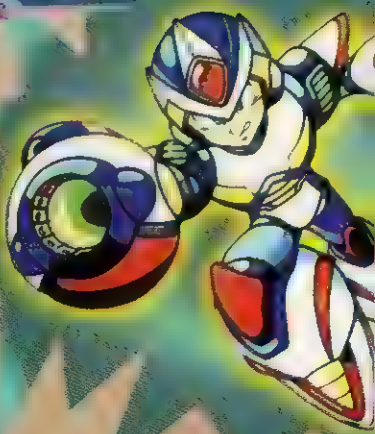
13. Usar o Speed Burner

14. Usar o Strikew Chain

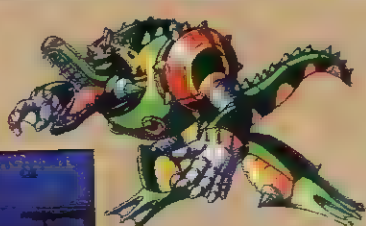
15. Usar o longo alcance

# MEGA MAN X2

Mega Man X arrebentou em 94. O robô azul se meteu em encrenca, enfrentou inimigos criados pelo dr. Sigma e agora volta na segunda versão. O game é dez! A Capcom colocou no cartucho um chip especial, o C4, para garantir efeitos tridimensionais. Resultado: cenários muito loucos, som espertíssimo e desafio bala. Mega Man ganhou até moto em uma fase. Encaramos os oito primeiros robôs e deixamos Dr. Sigma para outra ocasião!

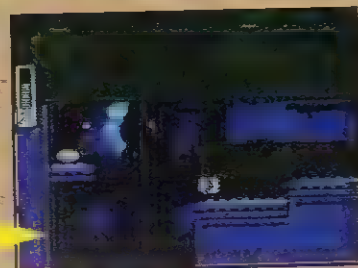


## WHEEL GATOR

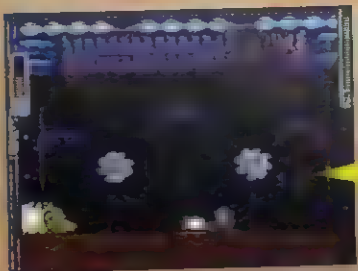


Suba neste "skate" e pegue uma vidinha no canto esquerdo

Na área externa do cenário, detone os ninhos das aves mecânicas



Depois vá à esquerda e pegue o item de energia

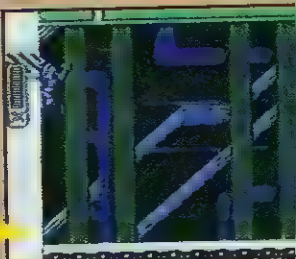


Chefe - A luta é dentro de um tanque com água vermelha. Grude na parede e pule as engrenagens que ele manda. Se ele submergir, espere-o subir, desça as laterais e ataque de Strike Chain

Arma ganha - Spin Wheel  
Password - 8843, 8282, 3881, 4426

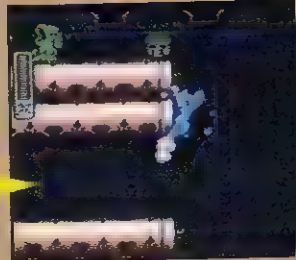
★ Dica: Se um chefe te agarrar, aperte todos os botões do joystick bem rapidamente que ele te solta  
★ Mega Man começa cada fase com três vidas  
★ Às vezes você vê uma vida ou energia dando sopa, mas não consegue alcançá-la. Nesses casos, faltou ter passado antes pelas cápsulas de poder do Dr. Light, que dão algumas habilidades ao Mega

## WIRE SPONGE



Logo de cara, à esquerda, há um item que aumenta a barra de energia

Escale a árvore e pule pra pegar uma vida



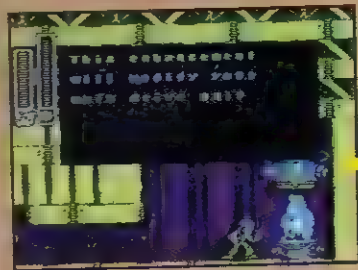
Ainda pela direita fuça até achar o tanque de energia



Chefe - Carregue a X-Buster. Use ele atirar ganchos, desvie e use também a Bubble Splash

Arma ganha - Strike Chain  
Password - 5533, 6885, 3781, 12

## OVERDRIVE OSTRICH



Chefe - Suba no míssil e espere. Ele surge e, ao avistar a sombra, não pare senão ele te esmaga. Use X-Buster ou Crystal Hunter

Arma ganha - Sonic Slacer  
Password - 3123, 4463, 6726, 1253



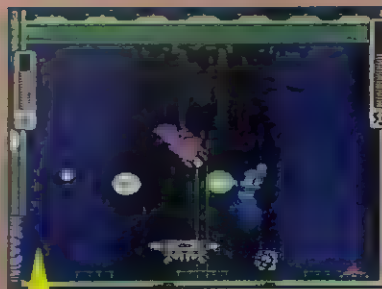
Eis uma cápsula de energia. Entre e pegue as botas com o qual correr no ar



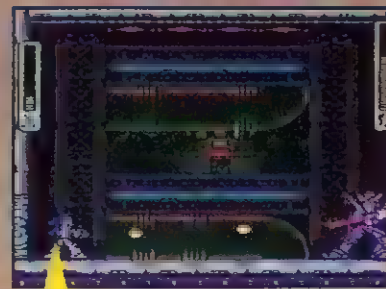


## PARTES DE ZERO

Nas fases você enfrentará três robôs extras que estão em poder de partes do Zero, o amigo de Mega Man. Localize-os olhando no mapa. Eles estão marcados com o símbolo do Sigma. Cada vez que você joga, eles aparecem em um lugar. Seguindo esta matêna eles estarão nos locais mostrados. A primeira parte de Zero está na tela do Magna Centípede. Atenção: você só consegue a parte do Zero antes de derrotar o chefe da fase correspondente.



*Este é o velhinho que guarda a primeira parte do Zero. Use a X-Buster. Quando ele flutuar, passe por baixo e atire*



*A segunda está na Flame Stag com Agile vigiando. Carregue o X-Buster, use as laterais para defender-se e atire*

Na fase do Crystal Snail você se depara com Violen que tem a terceira parte de Zero. Use o X-Buster duplo nele.

## JOGO VAIV

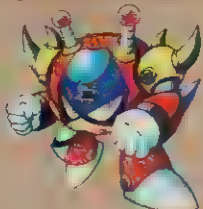
Como nas versões anteriores, você vai enfrentar cada um dos robôs às vezes. As armas só conseguem depois de vencer os chefes. Uma arma mais eficiente para cada robô, indicada no texto. As outras menos energia para fazerem funcionar. Siga essa ordem.

# OS ROBÔS

★ Dica: Após pegar as botas, volte à fase do Wheel Gator. Ao avistar degraus, agarre-se e suba até encontrar outra cápsula de energia. Nela, o X-Buster ganhará tiro duplo assim que Mega Man ficar rosa

## BUBBLE CRAB

Use a Spin Wheel para abrir um buraco e pegar a vida

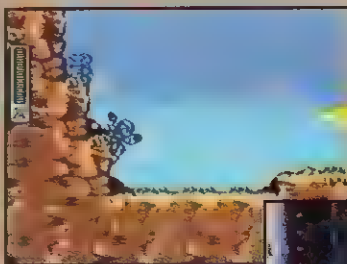


*Chefe - a luta é aquática. Dispare a Spin Wheel e corra pro lado oposto. Já com as botas, você poderá fugir de seus ataques com maior facilidade*



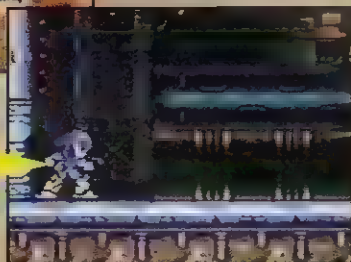
Arma ganha - Bubble Splash  
Password - 2143, 2835, 2486, 5561

## FLAME STAG



*Vão pique, pule no avião-besouro e desça à esquerda encontrando o terceiro tanque de energia*

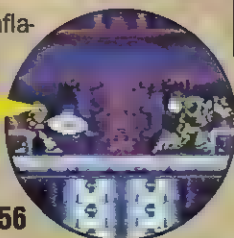
*Entre na porta prateada do canto esquerdo. Lá está o guardião da segunda parte do Zero. Ah! Essas portas só se abrem onde houver guardiões*



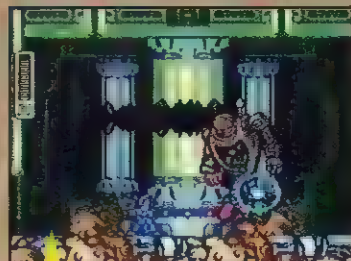
Suba desviando dos gases que se inflam quando o robôzinho os acende

*Chefe - Espere-o pular e, quando descer, use a Sonic Slicer*

Arma ganha - Spider Burner  
Password - 8283, 6423, 6828, 1456



## MORPH MOTH



*A libélula sai do reator. Acabe com o robô que ela comanda*



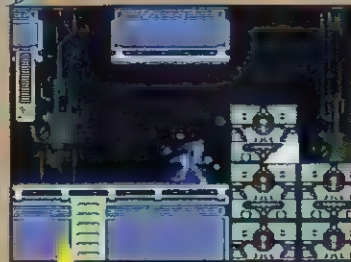
*Chefe - Incendeie o casulo com o Spider Burner até detoná-lo*

Arma ganha - Silk Shot  
Password - 8283, 6866, 6828, 3651

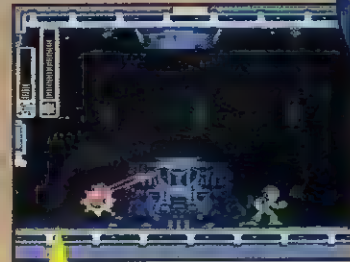
O cenário é um depósito de sucatas e alguns restos se erguem dispostos a atacá-lo



## MAGNA CENTIPEDE



*Os blocos servem para subir e alguns precisam ser quebrados*



*Dispare a Spin Wheel no cabo desta espada. É o único meio de vencê-la*

Arma ganha - Magnet Mine  
Password - 1158, 7245, 4488, 7546

## CRYSTAL SNAIL



*A cápsula encontrada lhe dá o capacete-radar para achar passagens*



*Chefe - Quando o caramujo sair da casca, atire com Magnet Mine*

Arma ganha - Crystal Hunter  
Password - 6155, 7225, 4628, 3226



*Chefe - Anda por todos os lados. Siga-o e atire com o Silk Shot*

## ITEMS

Tabletes de energia  
Recarregam as armas  
Rostros de energia  
Vida extra  
Coração de energia  
Aumentam a barra de energia  
Tanques de energia  
Armazenam energia  
Cápsulas de habilidade  
Podem ser usadas (são raros)



# JURASSIC PARK 2

## THE CHAOS CONTINUES

### JURASSIC PARK 2: THE CHAOS CONTINUES Ocean

Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	○○○
SOM	○○○
DESAFIO	○○○○
DIVERSÃO	○○○○
JOGABILIDADE	○○○○○
ORIGINALIDADE	○○○○

O game tem mais emoção do que o anterior. Uma coisa chata é ter apenas uma vida: quando você morre, volta para o começo da missão.

### COMANDOS

B	Pula
T	
Y	
L	Seleciona armas letais
R	Seleciona armas não-letais

### MISSÕES ALEATÓRIAS

Você tem 6 missões para cumprir, fora as emergências que pintam de última hora. As missões podem ser feitas na ordem que você preferir e as emergências não têm ordem para aparecer. Jogando a dois pode ser mais fácil zerar o jogo.

As armas se dividem em letais e não-letais. As letais são o Rifle (que é a arma padrão e tem munição infinita), a metralhadora (Machine Gun) e a Shotgun, a famosa calibre 12. As não-letais servem para imobilizar dinossauros e não fazem efeito sobre os humanos. Tem a Cattle Prod (que não precisa ser recarregada), a Tranquilizer Gun e a Tranquilizer Missile Launcher. Quando encontrar munição, selecione a arma que deseja recarregar.

### PROTEGENDO OS DINOS

Você recupera a sua energia nas caixas de primeiros socorros. Lembre-se de que sua missão não é matar dinossauros. O número no alto da tela, junto ao símbolo do dinossauro, indica o número de animais na ilha. Você pode acertar os Raptors e o T-Rex, pois eles não fazem parte do número. Os outros animais devem ser poupados sempre que possível. Se muitos forem eliminados, o jogo termina; portanto, controle o seu instinto sanguíneo.

Sim, é isso mesmo, as tretas continuam em Jurassic Park. Desta vez, a maligna organização BioSyn pretende controlar o parque com o uso da violência. Este é o enredo da continuação da famosa série. Ao contrário do original, aqui você não tem que ficar procurando cartões e outras tralhas. O lance é muito mais movimentado e você tem várias armas para detonar. Os gráficos e o som ficaram legais e a animação do começo, tipo desenho animado, é de babar! Prepare-se para mais uma aventura na ilha dos dinossauros.



Eu vou ter o controle de Jurassic Park! (Lament!)  
A missão de controle de Jurassic Park.

### T-REX CARNAGE

Os engenheiros da BioSyn estão com o T-Rex e o bichão está detonando o parque inteiro. Você deve circular pela ilha, colocando as coisas em ordem. Mas tome cuidado: os Raptors estão em toda parte.



Fim da fase. Vá atirando no monstro de cima do jipe. Seja rápido, rápido e bicho morre. Literalmente! No fim da terceira e quarta, vai sair humilhação e você tem que pular na corda.

### EMERGENCY

Após uma missão, pinta um pedido de emergência, como se fosse uma missão não programada. Aqui, o cientista se perdeu e você tem que resgatá-lo antes que a BioSyn o faça.



Depois de enfrentar alguns dinos e salvar os humanos, você encontra o velhinho. Parece que ele está bem.

### RAPTOR ATTACK

Agora você tem que encontrar o gás do sistema de segurança. Atire gás e saia fora tão rápido quanto entrou, pois o gás também afeta a sua saúde.



Após atirar o gás, é hora de usar a Gun para sair fora. Desça o dedo do botão.

### EMERGENCY

Desta vez, os homens da BioSyn ligaram a eletricidade das incubadoras. Sua missão é coletar 5 geradores de energia que estão espalhados pelo parque.



O gerador portátil é a caixa vermelha. Pegue-a e detone o gás.



# NINGUÉM É CAMPÃO POR AÍSO



SE TEM  
CHAVEIRO  
É PRO!!

**Chips do Brasil**

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESSIA - SÃO PAULO CAPITAL - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATECH - G G PRESENTES - MCA - MAKRO - MAPIM - FEETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARAR - TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY S - DISK - FEL DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL VOLUNTÁRIOS - EL SANTANA - EL TAMASOM FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMAO GAMES - A - PHA - DA COSTA - ENGENH DO DISCO - EXPOENTE - J M TOY - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VIDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COMI IMP FÁTIMA - COOP BAI - BRASIL DAVO - ECCO GAMES - EL TAKE - EL CODO - EL MARCOM - EL SANTA EFIGENIA - OTICA TSUCHIDA - FOX - GUDDES JACOB - MESAYUKI AZAWA - JCS - JJC - J V VIDEO - KUMPER - KNG PEL - LUIZ MOREIRA - JIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGAN - MASTER - STUDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - JOP - HIKARI - VIDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETTE - WONDER SOM - OTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV EMBRA - CASAS BUR - PAULO - ABCO - EL MUSICAL - DIADEMA - EL SASAKI - EL TOKIO - FLAMIA - FOTO GILBERTO - FUKU - G DISK - MURAKAMI - KI - HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEKO - MICROTRAIN NG - PRN COLOR - SHOP AUDIO E VIDEO - INCOR SUBISOM - SÃO PAULO - INTERIOR - EL - G G PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STUDIO TAKADA - FUNTOSH SAITO - GAME BIT - MARA CRISTINA L S NAGAFUTTI - MARIO TADASHI - MIYAKO KURADOM - NOG CENTER - NERO ANASTACIO - NIPPONTEC - PAP SUZANO - RE DIGITAL - RE - S DE OLIVEIRA - SHIUC TZNSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISOTICA - B & M - ELETRA TV SOM - F B BRINQUEDOS - L DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON - HUANG YI SHEEN - RMACS ANDRAUS - J W - JAMES BARBOSA - MARIO COMP - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - RIO DE JANEIRO - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - EO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S J T S - SUSIA - TELERIO - MAKRO - MINAS GERAIS - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANA - CASA HARMONIA - ITALIA - DISKOTECA - EL FUTURO - EL MUSICAL - EL SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - EAGUÇOS - HOT SOM - KWA COLORIDA - LIDER SOM - LOJA DO TATÁO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL - LIDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSSTORA - VALADALFA - VIDEO PAN MAPIM - ESPÍRITO SANTO - CITRON - EL MONTE FUJI - EL RANDEL - ELY JUNG - FOXKS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - PARANÁ - ALDO - AUD OCOLOR - BISCAINE - CARREFOUR - CELU VIDEO - DELTA VIDEO - ESO - GRASOM - HERMES MACEDO - MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VIDEO - SNOBSON - SHEVA MUSICAL - SANTA CATARINA - EDSON BELNE - FOTO YORK - KG - KLEIN - MARIO STEFANO BENNETT - RIO GRANDE DO SUL - MAKRO - ABY - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL FLEIGER - FIDELI E FIDOLI - GRIFFE - MILSONS - H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUS SOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BUR - GOIÁS - ARITANA - CENTER VIDEO - C I C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OL - RAGEL - REGIONAL - VA MA - GRUPO SHOCK - BRASILIA - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL - DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉJTE - SA KI - OKUBO - RADAR - RADEGO - TEL REX - JUNIOR - CEARÁ - CLARO FORT VIDEO - KING JOIAS - LOJAS PARAISO - GRUPO SHOCK - BAHIA - GRUPO SHOCK - COMAUQUEI - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM VIDEO LINE - PERNAMBUCO - AKY VIDEO - AIG VIDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COME - SOFT - COM PED - FONSECA - ELMANCHETE - ELYANG - FERRÃO - RENS SCART - NANNY PRESENTES - MASTER R WB - SANSJEU - VISOM - PARÁ - CONVERT - P FIO - HVERISSIMO - CRISTAL - NILPEX - JM - BRITO - KEUPFER - NORTE CENTER - SAMPÃO & TAMEIRA - T L Y YAMADA - SHOCK - VIDEO CLUBE DO PARÁ - MATO GROSSO DO SUL - GRUPO SHOCK - TOCEYASSU - CASAS BURI - CA - BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ALAGOAS - GRUPO SHOCK - IBIRANHÃO - ZONA FRANCA



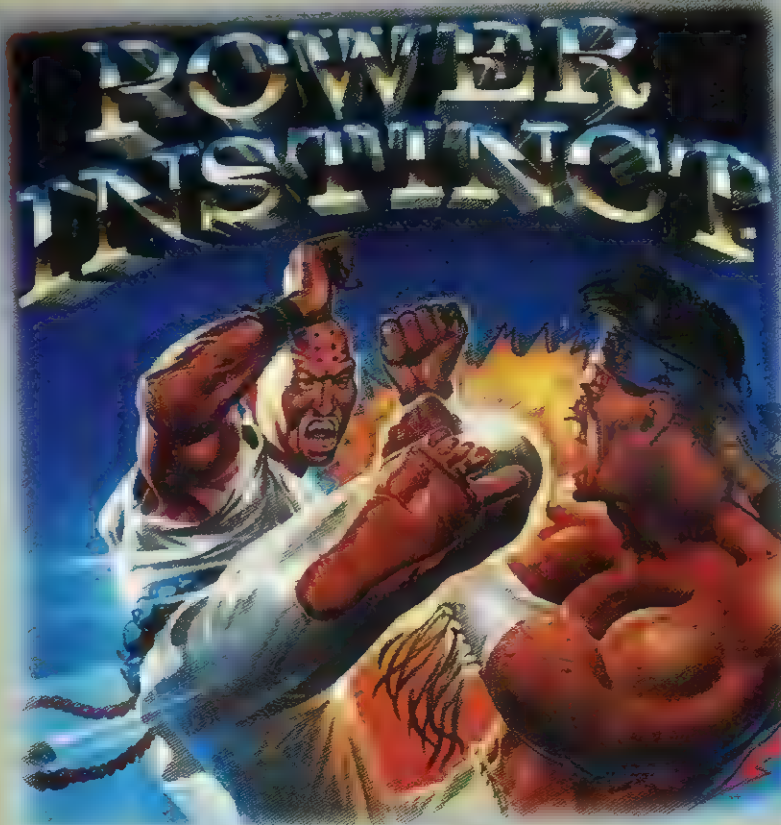


## POWER INSTINCT Atlas

Luta — 1 ou 2 jogadores  
16 Mega

GRÁFICO	○○○
SOM	○○○
DESIGN	○○○
DIVERSÃO	○○○○
JOGABILIDADE	○○○
ORIGINALIDADE	○○○

Os personagens são bem variados e as magias divertidas.



Sim, os amantes das bordoadas na telinha acabam de ganhar mais uma opção. Power Instinct é bem parecido com Street Fighter II embora não tenha o carisma do clássico. Mesmo assim, o cart contém novidades legais como dois modos de Practice. Em relação à versão original de Arcade, os gráficos ficaram menos brilhantes e a jogabilidade pouco precisa, mas não comprometem. Power Instinct mostra-se uma razoável alternativa no vastíssimo mercado de games de luta. Experimente!

## MODOS INOVADORES

Power Instinct tem 8 níveis de dificuldade e os rounds podem durar 60 ou 90 segundos ou tempo infinito. Practice 1, você escolhe um personagem para você, outro para o computador e define se o adversário vai ficar de pé (stand) ou agachado (sit). Practice 2 você escolhe os dois lutadores e quando a energia acaba a luta continua! Outro modo é o L. Attack: onde a luta rola contra vários adversários, com a mesma barra de energia. O tradicional V.S. Mode é presente e para lutar contra todos os personagens em sequência, selecione Game Start.



## OS OUTROS

### HATTORI SAIZO

Flaming Dragon Bomb  
↓ ↘ → + X  
Dragon Flaming Flash  
↓ ↘ → + X  
Tsunami Slash Jump — 360° + X  
Blue Flame Slicer  
← ↘ ↓ ↘ → + B

### REIJI OYAMA

Thunder Ball — ↓ ↘ → + X  
Flying Dragon Punch — → ↓ ↘ + X  
Super Spin Kick — 360° + B  
Thunder Kick — B repetidamente

### ANGELA BELTI

Whip Attack — ← segurando → + X  
Thunder Roll — X e Y simultaneamente  
Body Attack — ← segurando → + B  
Smash Kick — ↑ ↓ + B

### THIN NEN

Flashing Thunder Fist — ← →  
← + X  
Oro Ball Wave — ← ↘ ↓ ↘ →  
+ X e Y simultaneamente  
Freeze Curse — → ↘ ↓ ↘ ← +  
X e Y simultaneamente  
Thunder Kick — ↓ ↘ → + B

## GOGETSUJI OTANE

Para ficar mais nova, cheque perto do inimigo e aperte X. Ela volta a ser velha depois de um tempo.

### Antes da transformação

Flying Denture Attack — ← segurando → + X  
Shooting Comet Attack — → + soco repetidamente  
Flying Face Attack — ↓ segurando ↑ + X  
Air Kick — No alto ↑ ↓ + B

### Depois da transformação

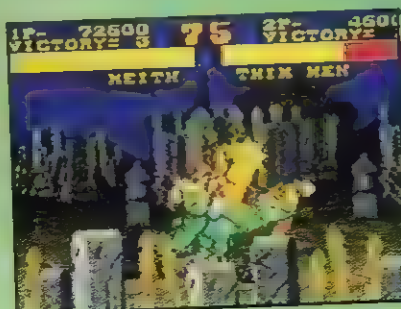
Aerial Heart Bombs — No alto ↓ ↘ → + X  
Rainbow Wall — ← segurando → + soco



Heart Bombs — ↓ ↘ → + X

## KEITH WAYNE

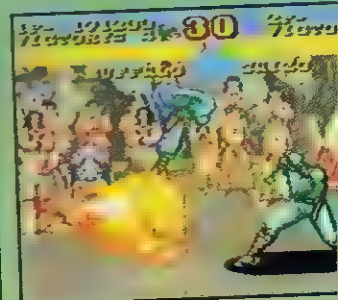
Lightning Flash — ↓ ↘ ← + X  
Spiral Kick — ↓ ↘ ← + B  
Rolling Cannon — → ↘ ↓ + B



Knuckle Bomber — ← segurando → + X

## WHITE BUFFALO

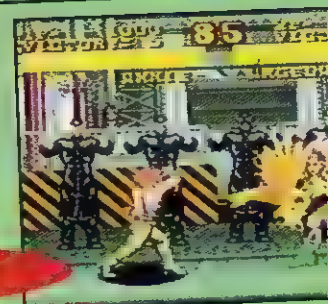
Arrow Shot — ← ↘ ↓ ↘ → + X  
Smash Tackle — ← segurando → + X  
Flying Elbow Blow — No alto, 360°



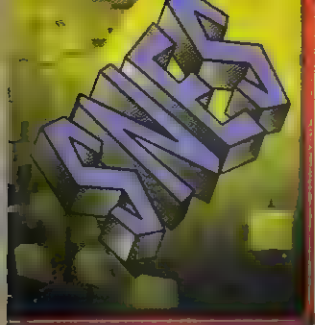
Charging Buffalo — ↓ segurando → + X

## ANNIE HAMILTON

Rainbow Barrier — ← pressionado → + X  
Photon Burst — no alto, ↓ ↘ → + X  
Annie Dynamic — Segure A por 4 segundos e solte







## BIKER MICE FROM MARS Konami

Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

É o tipo do game que engana: parece chato e é bem legal. Experimente. Pena que rola pouca grana como recompensa

### COMANDOS

A	Usa itens
B	Acelera
Y	Ataque especial
X	Freia
X + B e solta X	Arrancada
L ou R nas curvas	Desliza (exeto Limburger, Modo e Dr. Karbunkle)
L ou R segurado	Movimento especial para cada personagem
B + ↓	Girada (exceto Limburger e Dr. Karbunkle)

### ATAQUES ESPECIAIS

THROTTLE	Tornado
MODO	Batida biônica
VINNIE	Tiro de estrela
LIMBURGER	Laser congelante
GREASE PIT	Arma que derrete inimigo
DR. KARBUNKLE	Arma mutante

Biker Mice from Mars é um game da corrida dinâmico e muito louco.

Um ou dois jogadores podem encarar esta aventura na pele dos ratos Throttle, Vinnie e Modo, ou até dos vilões Limburger, Grease Pit e Dr. Karbunkle, dependendo do seu humor.

Gráficos e som dispensam comentários.



O desafio é lenha pura. Para variar um pouco este mais um desenho animado da TV Coloso que virou game, a aventura começa quando Limburger, Plutarkiano com cara de pe devasta Marte, o planeta dos tos. Já sabe, né? É perseguição certa pra livrar a cara da Terra, o próximo alv

### MAIN RACE

Para um ou dois jogadores. O número de voltas depende do nível de dificuldade. São três no easy, cinco no normal e seis no hard. Chegando até o terceiro lugar, rola grana. Cada personagem tem um tipo de ataque que enfraquece à medida em que você cai ou bate. Para cada volta completada o corredor ganha um item, que pode ser nitro (garrafa), invencibilidade (estrela), grana (cifrão), tempo (relógio) ou terremoto (caveira). O objetivo deste modo é terminar todos os circuitos. Mesmo morrendo em uma corrida, você e seus oponentes seguem no campeonato. O mesmo vale para seus oponentes.

**No Practice você dá uma trelnada esperta. O Versus é aquela boa disputa contra um amigo escolhendo pistas do Main Race, sacou?**



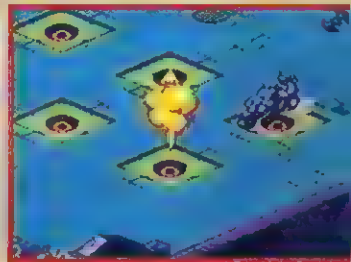
Com grana na mão, entre no shopping e compre motor, pneus, armadura e tiros



Aqui, Modo usa o ataque especial da sua moto

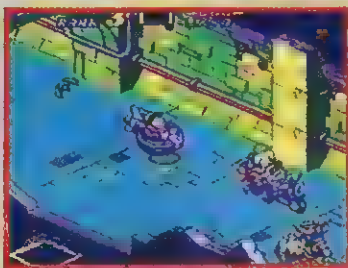


Esta é Square Town, uma das pistas do circuito City



Na pista The Maze evite os quadradinhos que soltam gases. Eles tiram energia

### BATTLE RACE



Limburger tem uma vantagem sobre os outros: seu carro flutua e assim ele sai fora dos enroscos na pista

Este modo, também para um ou dois jogadores, é igual ao Main Race. A diferença é que, se você morrer, volta do começo. Se acabar com algum concorrente, o cara sai da corrida e o rosto dele aparece no canto da tela. Todos começam com tiros.



### VERSUS

Escolha uma das pistas do Main Race e dispute com um amigo. Vence o melhor. Neste modo não pintam itens



Com a tela dividida, você observa seu oponente se ferrar. Aqui, o Dr. Karbunkle se esborrachou na parede

AÇÃO GAME





# WARIO'S WOODS Nintendo

estratégia — 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ○○○○  
SOM ○○○○  
DESAFIO ○○○○  
DIVERSÃO ○○○○  
JOGABILIDADE ○○○○○○  
ORIGINALIDADE ○○○○

5 pontos por tetris não po-  
em perder. Baixa coordenação  
raciocínio rápido!

## COMANDOS

Pega peça

Pega fileira

Oba! Diamantes!  
Quando você comple-  
ta e elimina fileiras  
com cinco ou mais  
monstros ou bombas,  
ganha um diamante.  
Se conseguir eliminar  
a fileira onde está a  
pedra, todos os mons-  
tros da cor dele serão  
eliminados



Galera, fala a verdade: não há quem não se amarre no Tetris. Prova disso é a grande quantidade de jogos que seguem o estilo do original. E chegou mais um. Da pra passar um bom tempo jogando Wario's Woods sozinho ou com um amigo que ta de bobeira. O game da Nintendo traz o anti-herói Wario e o pequeno Toad, o cogume'lo encabeçando a aventura. Wario invadiu a floresta e a paz foi pro espaço. Sua missão na pele de Toad, é pegar todas as bombas que os monstros de Wario espalham. Boa sorte!

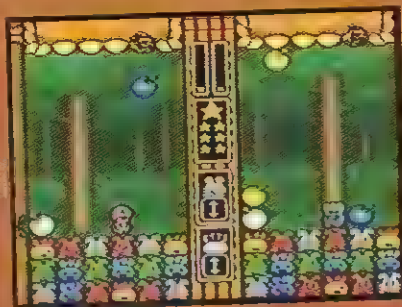


## VS. COM

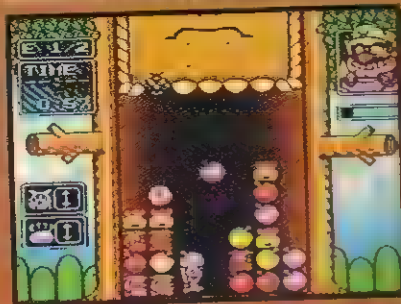
Este modo é pra encarar um desafio contra Wario e seus aliados. São duas telas e fique esperto: o computador é bem sacana.

## TIME RACE

Seu desafio é completar cinco níveis no menor espaço de tempo. Quando o rosto do Wario aparecer no canto superior direito da tela, cuidado: ele bate e faz uma palhar tudo.



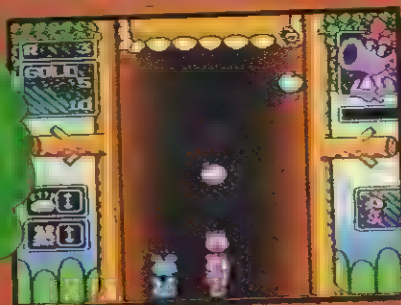
Um bom desafio! Não se esqueça de...  
da. Agora mostre quem é o bom



Um bom desafio! Não se esqueça de...  
endo e Toad entrando em apuros.

## ROUND GAME

Desafio cabeludo. Este modo exige rapidez. Toad tem de entrar em várias árvores e fazer sua parte. A cada árvore a dificuldade vai aumentando.



Um bom desafio! Não se esqueça de...  
estracalhar vários monstros



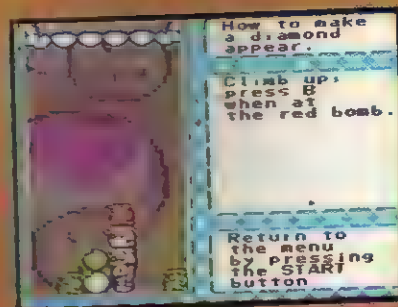
Um bom desafio! Não se esqueça de...  
seleção de dificuldade

## ATIRANDO BOMBAS



São vários modos de jogo no mesmo espaço de tempo. Com monstros e bombas de várias cores e Toad de várias cores, você pode atirar as na mesma cor. Se ganhar a mesma cor, ganha moedas. Se ganhar os modos, ganha moedas. Se ganhar as também

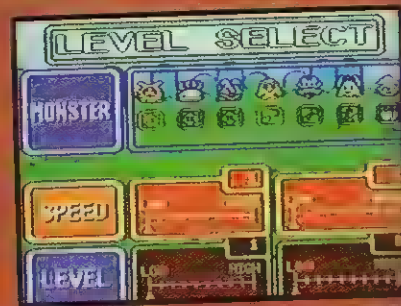
## LESSON



Um bom desafio! Não se esqueça de...  
que a leitura indica. Treine seu inglês!

## VS. 2P

Já sabe, né? É disputa contra um amigo. O cenário é o mesmo do VS. Com.



Um bom desafio! Não se esqueça de...  
Toad e Wario



Sugestões para quem  
se diverte tanto  
lutando como correndo:



GameBox  
COM 3 LUTAS DIFERENTES  
aqui.



GameBox  
COM 3 CORRIDAS DIFERENTES  
aqui.

Master System

Cada um se diverte como quer. Só que alguns se divertem 3 vezes mais com Game Box. Na série lutas tem tres jogos pra enfrentar nenhum botar defeito: **Shinobi, The Ninja e Kung Fu Kid**. A série corridas também está no maior gas: **Super Cross, Super Monaco GP e World Grand Prix**. Escolha o seu e mande ver. O melhor, fique logo com os dois. Afinal, brigar e depois sair correndo também é muito divertido.

SEGA

ESTO





# AL UNSER JR.'S ROAD TO THE TOP

1 ou 2 jogadores

- GO-KARTS
- SNOWMOBILES
- TROCS
- INDY CARS

estã acostumado a  
s de corrida vai sentir  
das telas para envene-  
carro

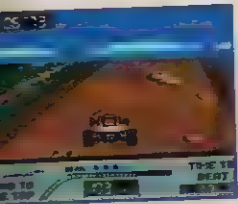
## COMANDOS

- B Frear
- Acelerar

Pra não escor-  
jar nas manchas  
óleo dos Karts,  
ixe o carro à  
ntade: não mexa  
Direcional

## PASSWORDS

minando as três pistas  
modalidade, você en-  
ra uma pista de  
ocross. Chegando ao  
al, leva uma password.



ce pode cair no abismo  
antas vezes quiser, mas  
que terminar a corri-  
a. Para o Snowmobile a  
password é DFDSJHKX



Um game de corrida pra quem quer conhecer a evolução de um piloto nas pistas. O cart de Al Unser Jr.'s traz quatro modalidades diferentes e, durante o jogo, o próprio Al Unser vai contando sua carreira. O desafio vai agradar aos amantes da velocidade e o som tem um pique legal. Agora, os gráficos, "tá loco" parecem amassados.

### MODOS DE JOGO

Figura a partir de Al Unser Jr.'s Road to the Top. Este modo de jogo Practice e Road to the Top. Este modo de jogo é para quem quer se divertir com o jogo. Este modo de jogo é para quem quer se divertir com o jogo. Este modo de jogo é para quem quer se divertir com o jogo.

Al Unser Jr.'s Road to the Top

## PISTAS E CARROS

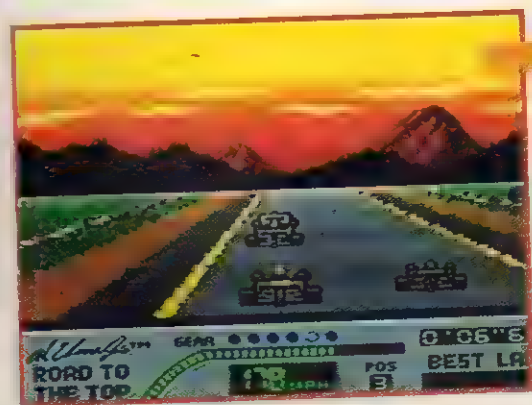
São sempre três pistas para cada modalidade, mas só no Practice você escolhe em qual vai correr. No Campeonato, é o computador quem determina a ordem das pistas. Quanto aos carros, para cada modalidade você tem três modelos. Faça sua escolha baseado na quantidade de estrelas de cada item.



Aqui você vê a qualificação dos carros, item por item



Aqui você vê a corrida de Snowmobile no Practice. Tome cuidado nas rampas



Pilotar o Indy é o que há. É o carro mais veloz das categorias



Troc's é a modalidade dos Stock Cars. Estes carros demoram para desenvolver velocidade



# PROMOÇÃO

# Cheque em Branco

*Pra você preencher com suas mais loucas idéias e faturar prêmios geniais!*

Preston Waters é o personagem de *Cheque em Branco*, o mais novo filme da Walt Disney Pictures. Passeando em sua velha bicicleta ele é atropelado por um criminoso que, para indenizá-lo, lhe dá um cheque... em branco! Rapidinho o garoto o preenche com 1 milhão de dólares e passa a realizar todos os seus sonhos. E você? O que faria com um cheque em branco? Solte sua imaginação, escreva pra gente dizendo isso e fature prêmios incríveis!

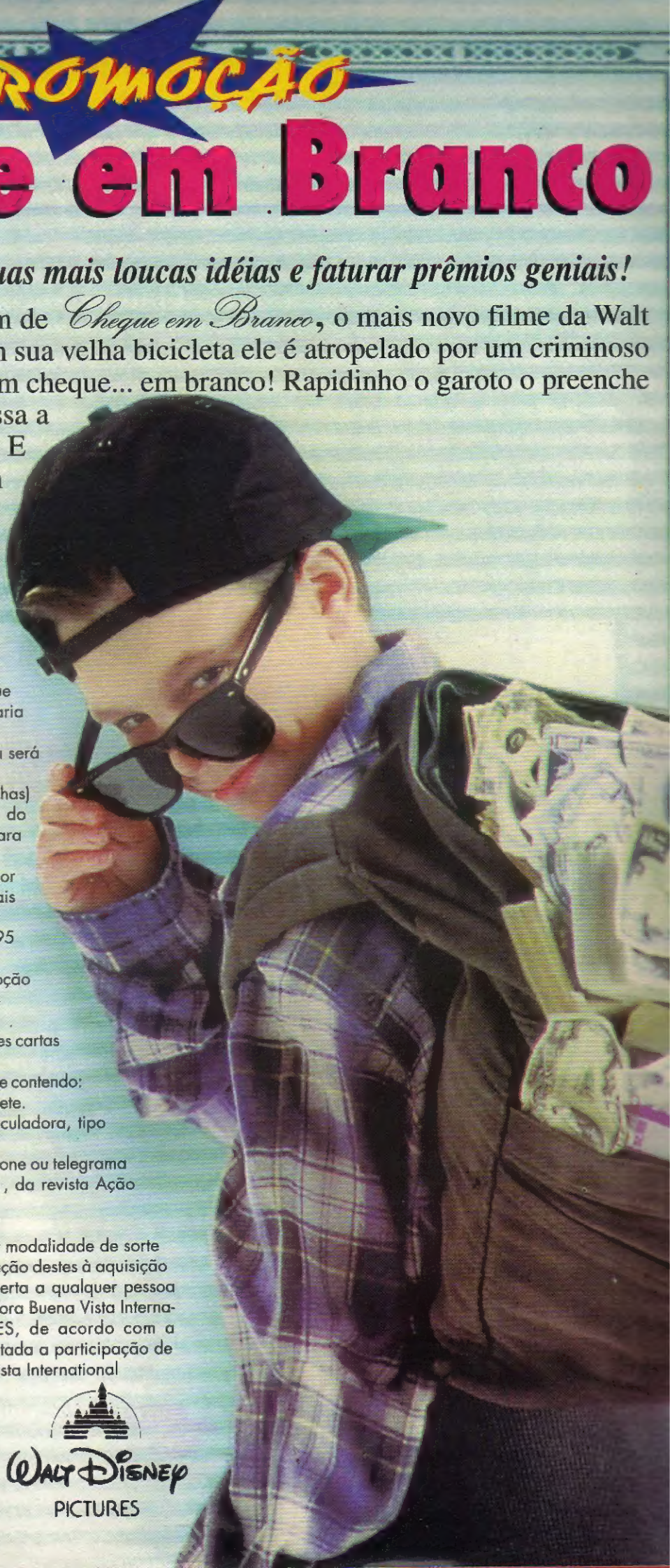
## COMO PARTICIPAR

1. Escreva dizendo o que você faria com um cheque em branco. Que sonhos realizaria. O que mudaria em sua vida?
2. Envie quantas cartas quiser, mas apenas uma será premiada.
3. A resposta e a redação (no máximo 20 linhas) devem vir acompanhadas dos dados completos do concorrente (nome, endereço, CEP, telefone para contato)
4. A escolha das 50 melhores cartas será feita por uma comissão julgadora composta por profissionais da Editora Azul e da Buena Vista International.
5. As cartas serão recebidas até o dia 20/03/95 (data de postagem no Correio).
6. As cartas deverão ser enviadas para - Promoção Cheque em Branco - Av. Nações Unidas, 5777 - 4º andar - CEP 05479-900 - São Paulo - SP
7. Pela cessão dos direitos autorais, as 50 melhores cartas receberão:  
1º lugar: 1 Videogame NINTENDO/Um kit do filme contendo:  
1 Camiseta /1 Máquina calculadora, tipo disquete.  
2º ao 50º: lugares: 1 Camiseta /1 Máquina calculadora, tipo disquete.
8. Os vencedores serão avisados através de telefone ou telegrama e terão seus nomes divulgados na edição nº 81, da revista Ação Games.

Promoção exclusivamente cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes — nem vinculação destes à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço; aberta a qualquer pessoa que queira participar; promovida pela distribuidora Buena Vista International divulgada pela revista AÇÃO GAMES, de acordo com a Lei nº 5.768, decreto nº 70.951, artigo 30. É vetada a participação de funcionários da Editora Azul S/A e da Buena Vista International nesta promoção.

AÇÃO REVISTA  
**GAMES**

  
WALT DISNEY  
PICTURES







**EDITORA AZUL**

**Fundador**  
Victor Civita  
(1907-1990)

**Diretoria**  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

**Diretor Superintendente:** Angelo Rossi

**Diretor Editorial:** Carlos C. Amada  
**Diretor de Publicidade:** Cláudio Santos  
**Diretora Comercial:** Vera Helena M. Gomes  
**Diretor de Comunicação:** Carlos Alberto Araújo  
**Diretor Financeiro:** Pedro Frazão

**AÇÃO GAMES**

#### REDAÇÃO

**Editora-Chefe:** Regina Giannetti  
**Editor:** Paulo Montoia  
**Editora de Arte:** Sônia Regina Aversa  
**Editor-Assistente:** Betto D'Elboux  
**Editor-Assistente de Arte:** Iusse José Filho  
**Designer Gráfico:** Tadeu Cerqueira Pereira  
**Diagramadores:** João Ailton Oliveira Andrade,  
Mary Lacerda e Simone Zucas  
**Redatores:** Bento Abreu e Suzete Stimpel  
**Coordenadora de Produção:** Érica Luísa Assan  
Câmara  
**Correspondentes:** Angelo Ishi (Japão) e José Emilio  
Rondeau (EUA)  
**Consultores:** Leonardo dos Anjos Santiago, Mar-  
cos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez  
**Tradutor:** Luís Fábio Marchesoni R. Mielto

#### STAFF EDITORIAL

**Secretaria Editorial:** Isabela Boscov  
**Azul Press:** Benjamin S. Gonçalves  
**Administração Editorial:** Ariovaldo Carrera Dias  
**Sistemas Editoriais:** Walter Toscano  
**Direção Responsável:** Liège de Lima Dória Castell

#### PUBLICIDADE

**Gerente:** Luiz Carlos Stein  
**Supervisores de Contas:** Afonso Palomares, Fá-  
bio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos  
**Contatos:** Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e  
Nádia Lappas  
**Marketing Publicitário:** Reginaldo Andrade  
**Coordenadores:** Alex-Sander, Antonio Perissinoto,  
Igor Assan, José Soares e Tiekio Kuniyuk

#### COMERCIAL

**Gerente de Produto:** André Felipe D'Amato  
**Gerente de Planejamento:** Ana Camargo

#### COMUNICAÇÃO

**Gerente de Promoções:** Sandra Galli Ponsoni  
**Gerente de Propaganda:** Vavi Zalla  
**Gerente de Pesquisa:** Sílvia Campos  
**Supervisor Externo:** Miguel Abdulaack Filho

**Ação Games** é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 77, fevereiro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: 2ª quinzena do mês. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

**ANER** IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

# A PRÓXIMA EDIÇÃO VAI ESTAR D + !!! NÃO PERCA

## ESPECIAL MEGA FIFA SOCCER \$5

Bolas malucas, barreira invisível,  
passwords, dicas e mais dicas do  
melhor cart de futebol

## SNES TINY TOON : WACKY SPORTS CHALLENGE

Lilica, Roico-Rói, Plucky e Perninha  
se engalfinham nos torneios,  
enquanto Presuntinho faz o mestre  
de cerimônias

## SEGA CD MIDNIGHT RAIDERS

Uma mistura de Tom Cat Alley com  
Lethal Enforcers, só na base de  
tiros e mais tiros

## PREVIEWS 3DO - Station Invasion Sega CD - Space Adventure Cobra 2, SNES - Panic Bomber E outros!!



**EDITORA AZUL**

### NOSSAS PUBLICAÇÕES

#### Entretenimento

**SET:** Cinema e Vídeo  
**BIZZ:** Rock, Pop e Comportamento  
**CONTIGO:** TV, Gente e Atualidades  
**INTERVIEW:** Entrevistas e Reportagens  
**AÇÃO GAMES:** O Mundo dos Videogames

#### Esportivas

**FLUIR:** Surf  
**GRID:** Automobilismo e Velocidade

#### Femininas

**UAU:** Ídolos da Juventude  
**CARÍCIA:** Comportamento Adolescente  
**BOA FORMA:** Beleza, Fitness e Saúde  
**HORÓSCOPO:** Horóscopo e Previsões

#### Interesse Geral

**OS CAMINHOS DA TERRA:** Viagem,  
Natureza e Ecologia  
**SAÚDE É VITAL:** Prevenção e Saúde

#### Arquitetura e Decoração

**A&D:** Arte e Design

#### Guias e Anuários

**VIAGEM E TURISMO**  
**HORÓSCOPO ANUAL**  
**GUIA DE VÍDEO**

### NOSSOS ENDEREÇOS

**São Paulo:** Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

**Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

#### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

**Brasília:** Espago Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644  
**Campinas:** CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (019) 32-7975  
**Minas Gerais:** M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534  
**Paraná:** M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844  
**Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762  
**Rio Grande do Sul:** Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528  
**Santa Catarina:** By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519





# Trax<sup>TM</sup>



MATRIZ: TRAX IMP. EXP. LTDA  
VENDAS ATACADO: R. DOMINGOS DE MORAIS, 1321 (PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRÔ)  
SÃO PAULO - CEP 04009-003 # TELS: (011) 573.4791 / 573.3328 # FAX (011) 884.8920  
FILIAL: BELO TRAX  
R. TOMÉ DE SOUZA, 1140B - SAVASSI # BELO HORIZONTE - MG # TEL: (031) 227.8824



# **SUPER** PROSYSTEM 16

*Competition*

- JOYSTICKS SUPER PRO 16
- EJECT FUNCTION
- DIGITAL STEREO SOUND

HIGH RESOLUTION  
**16 BITS**



EM  
BREVE NAS  
LOJAS

**Chips do Brasil**

